

游戏名称千奇百怪，两岸翻译差异有多大？
震撼价 6.99
GAME SOFTWARE
VOL.259
电子游戏软件
GAMESCOM 2009
科隆游戏展
欧洲最大游戏展会彻底报道！
FF14/战国无双3
刺客信条2/神秘海域2
恶魔城·黑暗领主/暴雨
次世代海量新作轮番抢爆眼球！
战神3/生化危机·黑暗历代记
机动战士高达战记/机车风暴/铁拳6·血统叛乱
拉切特与克拉克 未来/质量效应2
GT赛车PSP/小小大星球/战国BASARA3
猎天使魔女/失落的星球2
电软策划
游戏厂商眼中的微软摄像头
神作劈腿的理由，想玩破解真不易
游戏中的货币
一百万出货换来白菜价？
巴哈姆特之血
勇者斗恶龙9/怪物猎人3
DQ最强魔王制霸最强装备入手
MH技能猫饭特产品全解实用资料补遗
SD高达G世纪·世纪战役
详细流程攻略(含隐藏关卡)
全部关卡"战争出发条件"介绍
PS3进入全新世代！更轻更薄更小的次世代主机正式公开！PS3全线大降价！
轻薄版PS3震撼发表
拆机
实机对比历代家用机
全角度全尺度彻底透析全新主机
历代PS3性能大比拼
2009年09月上 总第259期
ISSN 1006-5032
9 771006 503000 17

# PS3 Slim发表！

## 9月全球同步发售，价格直降100美元！体积重量大幅削减，机能不变！

继PSP Go主机从传闻变成现实之后，关于超薄版PS3的传言是否可信的议论成为众多玩家关注的目标。围绕这些传言的疑惑在2009年8月18日的晚间终于烟消云散，在当天德国科隆Gamescom游戏展览会上，索尼电脑娱乐公司（SCE）正式宣布将推出轻薄省电化的新型PS3主机，预定9月初在欧洲、北美与亚洲地区同步推出。随着超薄版PS3规格与发售日期得到了SCE官方证实，这台倾注了无数尖端科技的次世代主机终于和前两代PS主机一样实现了小型化、低成本化的转变。在游戏业遭遇经济危机、PlayStation事业刚有好转就面临严峻挑战的今天，PS3 Slim的推出对于SCE来说是开源节流的手段，对玩家来说则是福利。　□文责/猴子

超薄版PS3的造型与先前网络上流传的照片十分相似，采用不同于现行机种的磨砂表面和木炭黑配色，以及全新设计的“PS3”标志。与2006年发售的旧版主机相比，PS3薄机的体积减少了32%，重量减轻了36%，耗电量减少了34%，随机配备120GB硬盘，是现行PS3主机硬盘容量的1.5倍（80G版本）至3倍（40G版本）。在硬盘容量扩大的同时，该主机的功能与以前发售的40G和80G版的PS3相比，几乎没有任何删减（只取消了Linux等自制系统的功能，其他完全不变，继续沿革40G/80G版本PS3的硬件规格）。至于玩家们最关注的价格方面，超薄版PS3主机的定价比旧机种降低了100美元（欧元），日版主机降价1万日元，欧、美、日版主机的价格分别为299欧元/299美元/29980日圆。在新型PS3发售之前，旧版PS3主机的价格自19日起全面降到与新机相同的标准。PS3薄机的价格与现行机种相比，下降了大约25%。对于因为价格问题而犹豫是否购买PS3主机的玩家来说，这绝对是一个好消息，大家可以节省大量游戏资金。

PS3在2006年发售之后，由于成本过高，主机价格在当时居高不下。当时的SCE并没有把价格问题看得很严重，在宣传的时候反复强调“一分钱一分货”，而且为了和Wii的体感操作抢风头，临时取消主机手柄的震动功能，增加了“六轴”控制的鸡肋设定。这些因素使玩家们对于PS3很失望，导致该主机在发售之后一年内销量惨淡，远未达到预期的标准，电视游戏主机业界龙头老大的位置也被任天堂抢了回去。经过痛定思痛之后，SCE开始积极主动地为PS3开拓新的道路，包括恢复震动手柄、追加各种游戏以外功能、加强与PSP的联动、主机降价等措施。经过近两年的艰苦努力，SCE的PS事业实现了从PSP一支独秀向PSP、PS3两面开花的转变，此时推出廉价的超薄版PS3主机，正是时候。

PS3 Slim主机将于2009年9月初在全世界同时发售！所有想买PS3的玩家们，在8月结束之前可以等一等，因为新的主机将具有更大的硬盘、更小的体积和更省电的设计，绝对值得期待！




### 社长再次登场！

←和以前一样，这次PS3 Slim的宣传工作也是由平井一夫担任的。平井是否感到自己肩上责任的沉重呢？

→PS3 Slim将在9月1日全球首发，港台地区是最早发售的地方，台版广告由杨丞琳MM代言。

### 港台全球首发 可爱教主代言广告

| PS3 Slim主机规格 | |
|---|---|
| 产品名称 | PlayStation 3 |
| 产品代号 | CECH-2000A（木炭黑/Charcoal Black） |
| CPU | Cell Broadband Engine |
| GPU | RSX |
| 音频输出标准 | LPCM 7.1ch、Dolby Digital、Dolby Digital Plus、Dolby TrueHD、DTS、DTS-HD、AAC |
| 内存 | 256MB XDR Main RAM、256MB GDDR3 VRAM |
| 硬盘 | 2.5英寸Serial ATA 120GB |
| USB接口 | Hi-Speed USB (USB 2.0) × 2 |
| 网络连接 | Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T) × 1, IEEE 802.11 b/g, Bluetooth 2.0 (EDR) |
| 控制手柄 | Dual Shock 3无线手柄（Bluetooth） |
| 输出分辨率 | 1080p, 1080i, 720p, 480p, 480i（PAL版为576p, 576i） |
| 输出接口 | HDMI接口，AV MULTI OUT接口，光纤接口 |
| 最大读盘速度 | 2倍速BD-ROM、8倍速DVD-ROM 、24倍速CD-ROM |
| 供电 | AC 220~240, 50/60Hz |
| 最大功率 | 约250W |
| 外包装规格 | 约290 × 290 × 65 mm (长 × 宽 × 高) |
| 总重 | 约3.2kg |
| 标准配置 | PlayStation 3主机本体 × 1；无线手柄（DUALSHOCK 3）× 1；AC电源线 × 1；AV视频线 × 1；USB连接线 × 1。 |

目前的PS3 Slim主机保持了以前40/80GB版本PS3的功能规格，在功率方面减少了30W。除此之外PS3 Slim支持以前40/80G的PS3主机的所有功能。只是原本支持其他自制系统（Linux）等功能被取消了。在购入的时候，PS3 Slim自带3.0版系统固件，从界面到功能方面都有很多更新。

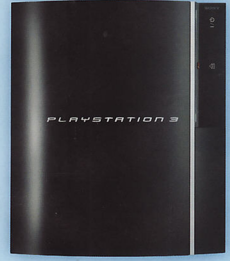



| CECH-2000 |





| CECHA00 |



| CECHA00 |




| CECH-2000 |



# 直观感受PS3超薄版主机的印象

PS3自从发售以来，给玩家留下的第一印象就是“高贵”两个字，不但主机价格高，而且机器的造型也尽显高端机的特征：弧线造型、钢琴漆处理的表面、吸入式光驱、热感应式按键等等，使玩家在第一眼看到这台主机的时候就产生一种“了不起”的感觉。这次PS3实现了轻薄化，给玩家们留下的第一印象与之前发售的PS3机型相比，显得完全不同。

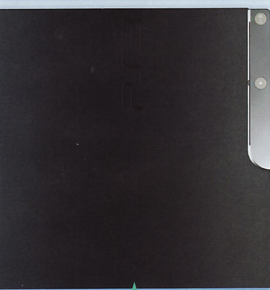
如果非要用一个词来描述新型PS3的话，那么“简约”大概是最合适的。主机上没有过多的装饰，原先拉风的巨大造型和蜘蛛侠LOGO一样的大写PLAYSTATION3字体都消失了，取而代之的是正方形的机身（俯视）和简单的“PS3”三个字母。原本是彩色的PS标志也变成了跟PSP一样的白色，主机以黑色为主体，基本上找不到杂色，除了PS标记和那两个按键之外。原先采用触摸感应式设计的按键也变成了机械式，在降低成本之余也使PS3新机在开机、出仓等操作按键上更趋近过去的PS2主机。

新版PS3机器的外壳采用的磨砂处理令人感觉十分熟悉，PS2当时用的就是这个设计。无论是厚机还是薄机均是如此。这种表面能够保留塑料光泽，又不易留下指纹，细心的玩家以前操作PS3的时候总是小心翼翼，担心一个不留意的磕碰给机器造成不雅观的损伤，现在这个担心虽然不能说完全消除，但是总算是可以减少很多了。

有一个比较容易忽视的问题就是机器的重量和造型的协调性。虽然新版PS3的重量只有以前的64%，但是旧版PS3毕竟是重达5公斤的庞然大物，份量减轻之后也有3.2公斤（6.4市斤），一只手拿的话还是比较费力的。当初PS2厚机也不过只有2公斤，PS3 Slim与之相比沉重很多。不过这也不怪它，主要是因为当初的PS3实在是太重了，现在即使减肥之后，机器本体依旧份量十足。而且PS3 Slim主机的造型很扁，长宽都是29厘米，厚度仅为6.5厘米，而且采用了上宽下窄的设计，平放在桌面上当然问题，但是想竖放的话，必须借助支架，否则无法放稳。支架的价格高达2000日元（约合145人民币），美版更高达24美元（约合164人民币），有点借机宰人的感觉。如果各位玩家家里的桌子够大，那么还是把主机平着放吧。

如果从尺寸上仔细对比PS3 Slim和旧版PS3主机，我们可以发现两部主机的宽度几乎相同，只是薄机变成了正方形，在厚度上有所减轻。也许有的玩家要抱怨SCE这次给新主机做的“瘦身”工作不到位，但是PS3使用的处理器毕竟还是Cell，其他的东西也没变，所以目前没办法做得更小。另外一方面，一些玩家会因为PS3 Slim的散热口比以前少而担心主机的耐久性问题，其实经过优化，现在的新PS3的功率比过去已经降低不少了，所以散热问题还是大可不必这么担心的。





SCE在发售PS3的时候由于价格调整战略的失误，使PS3主机在2006年发售的时候售价高昂，这是PS3在发售之后2年内处于劣势的一个主要原因。现在价格问题已经不再是问题了，对于玩家们来说，能够以更低的价格购入PS3主机，节省一大笔开销，是一件值得欣慰的事情。

## 1 外壳回归磨砂质感

PS3 Slim的外壳造型保持了厚机的流线型设计，但是在表面处理上采用了PS2时代的磨砂技术。这种设计使PS3主机的表面变得比以前粗糙，但是并不代表机器本身视觉效果不好。相反地，光面的取消使手印问题得到了很好的解决，玩家们在清洁主机表面的时候，不必为一不小心留下刮痕而苦恼了，机器落灰的时候可以随时方便地清洁。

## 2 硬盘扩容更加实惠

机器自带的硬盘容量从以前的40G扩充到120G，足足是原来的3倍之多。对于喜欢上PSN下载游戏、DEMO和宣传片的玩家来说，这多出来的80G容量是相当实用的。另外PS3在硬盘容量增加的同时，售价又降低了很多，这就给玩家们带来了一种超值的感觉。如果你觉得120G还不够大，你还可以像以前一样给主机更换更大的硬盘。

## 3 重量与体积的轻减

PS3主机给玩家带来的最大不便就是体积和重量过大。5公斤这么重的主机，要轻松地搬运实在不是个容易事（除非你是天天锻炼手臂或者从事搬运工作的肌肉男）。在减轻重量之后，机器只有3.2公斤，虽然还是有点重，但是至少拿起来不那么费力了。而且机器变薄之后也更加方便摆设，只要有支架，竖着放在电视旁边是很节省空间的。

## 4 系统固件继续升级

PS3 Slim的系统固件将升级到最新的3.0版本。其中最大的变动就是新闻公告板界面变更为“What's New”（最新要闻），玩家可在每次开机时通过新的界面中浏览交互式的PlayStation新闻，系统右上角增加了Status Indicator（状态指示器），还有最新的自制角色（Avatar）。好友名单、PSN商店和游戏奖杯的展览方式也有相应的变更。

## 5 全新的LOGO设计

当初在主机侧面的大写字母PLAYATATION 3的“蜘蛛侠”标题字体的LOGO消失了，取而代之的是“PS3”三个字，很简单。这也是继承自PS2时代的LOGO，虽然字体与PS2、PSP有很大差异，但是看起来并没有不协调的感觉。大概因为PS3表面圆滑的原因，新LOGO的圆角造型看上去也不错，以后PS3软件封面也将采用这一字体。

## 6 保留全部已有功能

除了早期版本（20/60G）的PS/PS2游戏兼容功能之外，PS3 Slim保留了以前机种所支持的全部功能。对前代软件的支持从40/80G版本开始已经正式取消，所以我们也不能说新型PS3比现行发售旧型机种删减了什么。基本上过去PS3支持的功能它全部支持，包括游戏、蓝光播放器、PSN网店，以及对官方模拟器（POPS）的支持。

## 7 机械化设计降成本

主机的POWER和RESET键原本都是触摸感应按键，现在改成机械式按键，虽然节省的不多，但是降下来的成本也是成本，一台机器看不出，卖多了的话就能省下不少钱来。不过机器的盘仓还是采用了吸入式的设计，而不像PS Two那样使用翻盖。毕竟现在连Wii都是吸入式光驱了，这个设计保留下来，应该会得到不少玩家的支持。

## 8 取消自制操作系统

PS3厚机除了官方操作系统之外，还支持Linux等非官方自制系统，其中索尼官方推荐的是基于Fedora并专为PS3硬件进行过优化的Yellow Dog Linux。由于PS3内存不足512MB，Cell处理器核心运行频率仅400MHz，因此它在PS3上的运行速度不快。现在这个“鸡肋”系统被删除了，所有新型PS3将只支持Sony官方的操作系统。

历代PS3规格对比

| 型号 | 发售日 | 硬盘容量 | 本体色 | 重量(KG) | 耗电(W) | PS2兼容性 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| CECHAxx | 06年11月 | 60GB | 黑 | 5.0 | 380 | 可 |
| CECHBxx | 06年11月 | 20GB | 黑 | 4.8 | 380 | 可 |
| CECHCxx | 07年03月 | 60GB | 黑 | 5.0 | 380 | 可 |
| CECHExx | 07年08月 | 80GB | 黑 | 5.0 | 380 | 可 |
| CECHGxx | 07年10月 | 40GB | 黑/白/银 | 4.6 | 280 | 否 |
| CECHHxx | 07年11月 | 40GB | 黑/白/银/钢 | 4.4 | 280 | 否 |
| CECHJxx | 08年04月 | 40GB | 黑 | 4.3 | 280 | 否 |
| CECHKxx | 08年08月 | 80GB | 黑/白/银 | 4.3 | 280 | 否 |
| CECHLxx | 08年10月 | 80GB | 黑/白/银 | 4.3 | 280 | 否 |
| CECHPxx | 08年10月 | 80/160GB | 黑 | 4.3 | 280 | 否 |
| CECHQxx | 09年04月 | 160GB | 黑 | 4.4 | 280 | 否 |
| CECH-2000A | 09年09月 | 120GB | 黑 | 3.2 | 250 | 否 |

PS3在2006年首次发售的时候，有20和60G两个版本，其中后者支持SD、MMC等多种读卡器，两者都带有PS、PS2游戏的兼容功能。由于早期机种在硬件上兼容前代主机，所以成本很高，达到49980日元（20G版本）。到出40G版本的时候，PS3取消了对前两代主机的硬件兼容，降低成本，并且恢复了震动手柄。其中40GPS3的特殊配色“钢”是MGS4的同捆主机，09年4月发售的160G黑色主机是随FF7ACC蓝光发售的同捆版，是目前硬盘容量最大的机种。

# 出其不意，吸引更多人气和眼光
# 从PS3超薄版发表看SCE的宣传战略

SCE每推出一台新机种，必定是经过深思熟虑的，在发售之前，进行长时间大范围的宣传活动也是家常便饭。PS3最初发售的时候，SCE几乎炒作了近2年的时间。但是超薄PS3从公布到发售，中间只有10来天，与以前的宣传相比，这次SCE简直是一反常态。那么，它现在这样做，又是在追求什么效果呢？

这次SCE的宣传战略，可以用“闪电战”三个字来形容。在别人的宣传活动按部就班的时候，采取这种策略可以达到更好的宣传效果。但是这种手法不能常用，否则就不会给玩家们带来足够的冲击感。SCE将闪电宣传这张王牌放在超薄版PS3主机上，足以看出它对这台主机的重视。不过，在这次闪电宣传之前，SCE也是下足了功夫的，从几个月之前泄露出的“谍照”，到网上出现的各种假想图，以及各大游戏销售网站上似是而非的信息，我们可以看出SCE早就开始为PS3薄机铺路了，只是这些手段比较隐蔽，玩家们也是半信半疑（不信的人也有不少）。在大家都搞不清楚状况的时候来个突然袭击，大家的眼光自然都落在了PS3 Slim上面，我们不得不佩服SCE的宣传水平。PS3 Slim和PSP Go的“泄密”宣传是由一个网名为“Super Secret”的人在N4G网站上发表的。当大家正在猜疑他是否是SCE员工的时候，他却突然宣布从网上销声匿迹，并且预言了PSP4000的存在。在这个时候，我们开始相信：业内人士果然是无处不在的。

# 科隆游戏展直击！

## GamesCom 2009 历数盛夏展会精彩热点！

酷热的盛夏，游戏的天堂，德国名城科隆迎来了一年一届的GamesCom游戏展会。虽然没有E3的大气，没有TGS的精致，但这个欧洲最具规模的游戏盛会每年都在积蓄着属于它自己的文化底蕴，跨越了往年的莱比锡，今年移师科隆的GC09吸引了比去年更多的目光。



↑任天堂也参加了本届GC展，虽然很低调，但展台依然人来人往络绎不绝。

纵观本届GC展，最大的亮点毫无疑问当属SONY的薄版PS3公布，平井一夫上台的那一刻证实了之前所有的传闻，也给了满世界PS3降价的呼声一个圆满的答复。说是E3的完美补充也好，说是TGS的提前预演也罢，总之这次的GC09足以在业界历史上留下浓重的一笔。说到其他方面，可圈可点的亮点也非常之多，各厂商手里的家伙都充满了强大战斗力，似乎都在为年底的大作狂潮打提前战，准备破财的这饭那饭再加上五元饭们，可要睁大眼睛瞧好了，一个不剩地尽收眼底才是真饭的见证哦。

GC展虽然是欧洲最具规模的游戏展会，但对比E3、TGS毕竟存在一些差距，日本厂商只有CAPCOM、NBGI、SE等大厂前来参展，而且宣传力度都不大，欧美厂商也没多少新作公开，或许我们可以将之作为E3的一个延续和补充，事实上也确实如此。□文／翅膀

### NBGI 三方联手，打造次世代新作

NBGI本次参展带来的东西并不多，唯一让人眼前一亮的就是一个跨越国度的三家合作，《天剑》的开发商NINJA THEORY和冈本吉起的GAME REPUBLIC正式与NBGI达成合作伙伴关系。

随着近年日本厂商相继扩展海外市场，NBGI的相关动作也比以前更加显眼，前段时间法国方面并购雅达利的行动把业界的目光都吸引了过来，本次的新三方合作将促成更强大的创造力。据称，两家开发商将在NBGI的出资主导下，分别开发全新的原创游戏。

NINJA THEORY是以PS3独占动作游戏《天剑》闻名的公司，不过作品推出后销量与口碑均不尽人意，甚至一度面临关门的境界，本次傍上NBGI这位新东家，相信会一洗先前的名誉，目前该公司正在开发一款面向PS3/X360的原创新作，不日即将公布。

游戏共和国GAME REPUBL的名气相比前者要大很多了，作为冈本吉起离开CAPCOM后创立的游戏开发公司，虽然谈不上有多风光，像《源氏》、《龙珠DS》这样的话题作品还是有一些的。目前该公司正在开发一款名为《MAJIN》的原创新作，对应平台[S3/X360，预计2010年春季上市。

### SONY 活力化的PSN网络空间

展前被传闻包围的索尼无疑是本届GC展的最大明星，各种爆料的可能性被传了N个版本，实际上，所有的矛头都指向了薄版PS3一个焦点，而其他方面的东西，几乎都被忽视掉了。

SCE欧洲总裁Andrew house率先带来的是网络平台PSN的消息，在PS3欧洲销量突破1000万的宣言后，他自豪万分的宣称PSN全球注册用户数量已经达到2700万，卖场累计总下载次数超过5.6亿，并且为索尼带来了2.8亿美元的创收。这些数字证明了“PSN将为PS3带来无限的可能性。”



SingStar space将加入到PS HOME中，玩家的HOME空间中会有影视、音乐的播放功能，以及用来跳舞的虚拟舞池，你将可以邀请好友到自己的空间中享受唱歌跳舞的乐趣，今后还将加入众多新舞蹈动作，还能摄影、打球等，丰富多彩的动作会让你的HOME空间越发充满生气活力。

### NBGI 《铁拳6》新演示，新要素

NAMCO看家格斗大作《铁拳6》是这几年各大展会的例行节目了，从一开始的概念公布到现在的实机演示，家用机版的开发历程已经不短了，本次展会自然也少不了。




↑《铁拳6》上市那天，又将是商家们大炒格斗摇杆猛赚钱的上好吉日。

《铁拳6》的监督原田胜弘为欧洲玩家带来了PS3/X360版的最新情报，本作可使用的角色将多达40人，且最初就已经全部开放，家用机版除了街机模式外，新增了专门为家用机版设计的故事模式，其中会有剧情过场，和类似动作过关的杂兵战场面。经过重新设计的在线模式已经优化过，网络环境不同的玩家也能流畅地对战。新作的操作模式包含TK模式和自由打击模式两种，场地中的墙壁等障碍物都可以破坏，物理引擎十分真实。游戏发售时还会有配套无线摇杆推出，分PS3/X360版两种。

### SONY 《GT赛车 PSP》赠送计划

随着今年E3上PSP GO的横空出世，PSP再次成了索尼在欧美宣传的重点之一，《MGS PW》、《小小大星球》、《GT赛车》三磅重弹哪个都不是吃素的，而且索尼似乎还准备了更多新奇玩意。




↑这将是迄今为止画面最强悍的PSP游戏，不知游戏容量会有多大。

PSP Minis，这是一个基于PSP Store的新扩展功能，它可以以极为低廉的价格提供种类丰富的小游戏，只要不超过100MB，你就可以从PSN上把游戏直接下载到你的PSP上游玩，目前已经有多家开发商加盟并表示开发相应游戏，这种全新的游戏方式不仅对应PSP GO，还对应老型号的PSP主机，老玩家不必担心使用上的问题。

《GT赛车 PSP》还会有免费赠送活动，只要你在10月1日至10月10日内购买PSP GO主机，就可以通过注册来免费下载这款游戏。

### NBGI 《龙珠》，赛亚人怒气爆发

鸟山明大师的《龙珠》至今在欧美人气不减，相关游戏推出的频度也不低。预定今年下半年推出的新作《龙珠 怒气爆发》也成了NBGI本次展会的宣传重点之一。这款新作是PS3/X360上的第二款作品，不同于带有试验成分的前作，《怒气爆发》从表到内都进行了大幅强化。新作依然是一贯的对战格斗游戏，还原原著的登场角色达到了70人以上。游戏模式包括了八个特色各异的玩法，依照原作发展，挑战高难度的武道会都具有丰富的可玩性。游戏的上市日期将和美版和日版同步，预定秋季发售。此外对应Wii的《龙珠 Revenge》也在现场介绍演示。



↑金发的超级赛亚人似乎映射了欧美人的强横优越感，不受欢迎才怪。

《龙珠》之所以在欧美如此有人气，有一种说法，说是超级赛亚人是金发的，而欧美人就是金发的，“强大的金发战士”很符合欧美人的审美观，当然这只是臆测。

## KONAMI 小岛秀夫的掌上《和平行者》

KONAMI的舞台自然不会缺少小岛秀夫的演出，作为本次展会的重头戏，小岛在KONAMI的发布会上登台演讲，向全世界的玩家阐述了《合金装备 和平行者》（MGS PW）的开发理念，以及为什么选择PSP平台的原因。



↑对于小岛秀夫来说，《MGS》就是他的命，他永远不会撒手这个系列的。

"这是我第一次参加GC游戏展。"小岛秀夫依然是那副有些腼腆又充满自信的神情。在全场摄像机的瞩目中，小岛阐述了《MGS PW》之所以选择PSP平台的原因，便携、流行、时尚、是其中的关键词，小岛表示，《MGS PW》就是为了随时随地游戏而设计的，你可以在任何地方进行游戏，而这种游戏方式是当今游戏的主要方式，掌机、移动的平台，MGS要的就是这个。《MGS PW》包含了丰富的多人联机要素，而这也是新作最大的卖点，团队执行任务，合作潜入，利用新的"爱的纸箱"攀登到高处，两名SNAKE一前一后互相掩护着前进，甚至四人团队一起躲进坦克型的纸箱进行潜入活动，小岛这次为我们带来的，就是这种多人合作式的MGS。

用小岛秀夫的话来说，PSP版《和平行者》是由《MGS4》原班人马负责开发，如此说来，一年半载内我们是看不到这批人的家用机新作了。

## EA《FIFA10》，将自己带入游戏

EA是本届GC展第一个公开露面的厂商。8月18日晚，EA的现场新闻发布会拉开了这场科隆游戏展的帷幕。在寒暄式的演讲后，EA首先带来的是全民足球《FIFA10》的最新情报。



↑《FIFA10》会带来多少新气象呢？让我们用时间来验证吧。

来自温哥华的制作人David Rutte为我们讲解了《FIFA10》的精彩。游戏引入了镜头扫描的新技术，这项全新的设计可以让玩家把自己的脸部特征扫描进游戏中，从而形成细致的五官特征，用于制作原创球员，也就是说，你可以轻松制作一名和自己相貌一模一样的球员，驰骋在全世界的绿茵场上。此外，新作将十分注重在线体验，多人在线游戏会是游戏的主要方式，网络平台上的下载内容也会相当丰富，运用网络是本作的重要主题。可以任意改变球员数量的新练习模式、拍录球员运动轨迹的新功能等，也一同在此介绍。

在本次GC展的公开展出日上，《FIFA10》与KONAMI的《实况足球10》同时出现在展区中，两作相似又截然不同的风格是展会的一大亮丽风景线，如果打个比方，WE是日本人眼中的足球，那FIFA就是欧洲人眼中的足球。

## KONAMI 浴火重生的新时代《恶魔城》

MGS之后是《恶魔城》新作，小岛把演讲的麦克风让给了真正的制作人Dave Cox，而他为我们带来的，是新生《恶魔城》的开发理念。

"这不是系列的改良，而是完全的重生。"Dave Cox充满激情地阐述着新生代的《恶魔城》。这款新作将推翻很多系列一贯的设计，而用一些新的思路替代之，这是一个浩大，而且十分大胆的设计。"面具"会在新作中起到十分重要的作用，它不仅是个强有力的装置，还与游戏系统息息相关。Dave Cox表示，这将是个彻底重生的《恶魔城》，开发团队每天都在没日没夜地辛苦工作着，力求让每一位新老玩家满意，而上市日期，目前预定在2010年。

提到《恶魔城》，本次GC展上一个细节值得注意，在KONAMI发布会上，当谈到《恶魔城》时，站在台上的小岛秀夫并没有谈任何内容，而是把话筒直接交给了Dave Cox，很明显，小岛秀夫并没有参与该作的开发，虽然挂上了小岛秀夫的名字，但仅仅是个挂名而已。

↑KONAMI是决心要把《恶魔城》打造成为世界品牌的动作游戏了。

## EA 战地，星战。一系列瞩目大作

本届展会EA出展了很多游戏，基本上一年半载内即将推出的都拿来一示众人，在这其中，还有着让人惊喜的新面孔给我们开眼。

除了前面提到的《FIFA10》外，最重头的就是预定2010年3月15日发售的《战地 恶人连2》，目前正在全球热销的《战地1943》销量已经突破了100万套，并且还在不断刷新着在线下载游戏新记录，《恶人连2》会吸收《1943》中的成功要素，力求打造成业界一流的游戏。除此之外，EA还于现场展示了《龙之世纪 起源》、《但丁的地狱》、《质量效应2》、《极品飞车 变速》等一系列颇受关注的新作，全语音化的《星球大战MMO 旧共和国》也相当令人期待，现在就看EA如何运营这款巨作了。







↑《战地1943》把这个系列捧红了，今后的续作将更精彩。

←《星球大战MMO》相当值得期待，电影迷的福音。

## KONAMI《PES10》倾听学习与改善

足球是体育永恒的主题，也是KONAMI最常青的摇钱树，KONAMI再次把《实况足球2010》带到了欧洲这块足球的土地。

PES的制作人Takatsuka带来了新作《PES10》的最新预告，据其表示，新作的最终成品完成度会非常之高，6月推出的试玩DEMO收到了大量FANS的期望和心声，开发人员已经将这些意见分类系统化，并融入到具体的开发工作中，游戏的成品会根据玩家们的意见进行针对化的修改，以求达到尽善尽美。新作的操作改变了以往的八方向移动，运用摇杆可实现真正的360度全方位移动，球员跑动带球可选择的动作丰富化、多样化、自由化。"倾听、学习、改善"是本作开发的核心理念。本作的PS3/X360版预定今年10月发售，Wii/PS2/PSP版则在11月推出。

↑《PES10》希望可以为这个经典足球系列带来又一次辉煌。

KONAMI的《实况足球》曾经是玩家心目中永远的胜利十一人，但自从PS2平台后期，该系列就一直在走下坡路，尤其是EA的《FIFA》近几年素质扶摇直上，两个系列的比拼变得更加激烈了。

## Microsoft《神鬼寓言3》国王的人生

作为索尼的头号竞争对手，微软在本届GC展的表现原本也非常令人期待，不过事后证明，微软其实并没有真正来科隆，唯一能沾上边的，是狮子头工作室唱独角的《神鬼寓言3》发表会。

狮子头的Molynoire首先带来的是《神鬼寓言2》的最新DLC内容，名为"Fable episodi"的新追加章节，并且是分5章推出，为了增强吸引力，第1章的内容是免费的，你可以从中体验到新DLC的精彩，而在这之后，就需要花点数购买了，当然也可以分章节选择购买。

新作《神鬼寓言3》，这将是一款承接系列传统，又突破创新的作品，Molynoire表示，新作将剔除掉前两作中某个设计不合理的要素，从而使游戏变得更开放自由。在3代中，你仅是一名英雄，而且会成为国王，规则的制定者，君临这个世界，在此之前，你将作为前作英雄的儿子或是女儿，领导着追随者们进行抗争，推翻暴君的统治，从而成为新的国王，治理国家，消除贫困都是你的工作，当然，横征暴敛，鱼肉百姓，做一名暴君也是可以的。总之，系列经典的特色没有变，只不过你的地位和一言一行的影响力都比以前高了很多，至于本作发售日，"将会在2010年，不过别指望在年初玩到。"

本次GC展虽然微软也有参加，但相对索尼低调太多了，单说发布会仅仅是狮子头在唱独角戏，微软手中还有料吗？应该会有吧，绝对会有，看一个月后的TGS，也许又会震撼我们一次。




# 挑战死神，冥王哈迪斯！

战神，这个由美国索尼制作、从PS2时代中后期才开始崛起的游戏系列，如今已经成为了动作冒险游戏中的超一流代表作。前两作都是以PS2为平台，《战神3》终于转战PS3并成为索尼抗衡其他两大对手的杀手锏，而玩家们经过数年的等待后，终于将在明年春天，迎来战神三部曲的完结篇，这会是克里托斯弑神的最后一战么？

GOD OF WAR III

| PLAYSTATION 3 PS3 | 本刊译名：战神3 | | 2010年3月 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | SCEA | 价格未定 | 美版 |
| | 蓝光 | 1人 | 记忆容量未定 | 17岁以上 |

在本届的科隆游戏展中，作为索尼看家的PS3杀手锏级游戏，《战神3》自然少不了要登场露面一番。虽然只是公布了几张大魄力的图片，没有太多详细介绍，不过这也足以吸引粉丝们的眼球了。

这次公布的图片中，最引人注目的就是那个身躯巨大的BOSS了，这家伙应该就是曾经在2代中曾经昙花一现出现过与泰坦族战斗的冥王哈迪斯，同时据悉也有可能将是3代中克里托斯的最大敌人！上身缠满了铁锁链，头上戴了个面罩，四肢遍布尖锐的铁刺，双手各持一巨型钩爪——这，就是玩家们即将在战神3的世界里需要面对的三巨头之一，冥王哈迪斯了！

□文/北斗

## 完全无惧体型比自己大上数倍的敌人



↑尽管就体型来说，哈迪斯比克里托斯大了许多，不过和他的老兄宙斯比起来，块头还是小了不少。



←在1代和2代中克里托斯都曾经掉落到冥界过，而且在奥林匹斯之链中还干掉了哈迪斯的老婆。

→开发小组还准备在本作中加入六轴动作感应，但前提是“玩起来要让人感觉顺畅”。同时，游戏将与PSN发生充分互动，可能是奖杯或是下载内容。

## 战神三部曲的完结篇 看克里托斯上演最后的复仇

## 历代都有的小游戏 战神系列必备元素

作为战神系列一直以来的必备要素之一，稍带些18禁要素的迷你游戏已经成为了不可或缺的特色。游戏开发小组主管Stig Asmussen表示，他们确实打算在续作中继承这部分的内容并对其加以改良。他们正在试图寻找一种比较“讨巧”的方法，让这种H迷你游戏能以更自然的形式进行，至于具体怎么个改进法却并没有细说。



# 十年前的噩梦在新时代复活！

## 重返1998年，揭露不为人知的生化危机往事中的阴暗历史

由CAPCOM制作，采用光线枪射击玩法的Wii光线枪射击游戏《生化危机：黑暗历代记》由Cavia担任开发，是全球累计销售超过100万套的《生化危机：安布雷拉历代记》的续作，除了利用Wii遥控器进行光枪射击的玩法为其一大特征之外，本作还针对系列的故事，追加了许多以前未曾提及的不为人知的黑暗中的秘密，可以说这个游戏是对《生化危机2》和《代号维罗尼卡》的补完。除此之外，还有像《安布雷拉历代记》中一样的原创剧情，故事的主角是里昂和曾经的特种部队战友克劳撒，他们在2002年曾经一起执行任务，当时距离《生化危机4》还有2年的时间…… □文/猴子



### 两个人的相逢，从丧尸肆虐的洛克福特岛开始

↑克莱尔和史蒂夫的相逢具有相当的戏剧性，但是这个看起来很美的感情故事最后却以悲剧收尾。

↓雪莉的母亲安妮特·贝金，和丈夫威廉一样，是一个为了生化病毒的研究而抛弃一切的狂人。

↑和克莱尔一起的雪莉是2代的关键人物之一，在玩家们当中人气也很高。

### 曾经的百万销量 系列的辉煌能否复制？

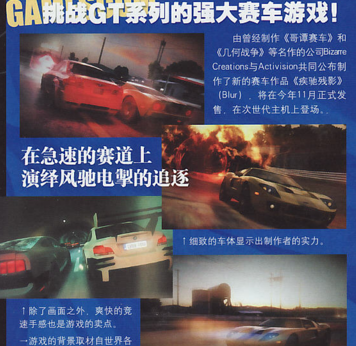
### 回到死亡笼罩的浣熊市 病毒感染再降临



↑威廉博士被安布雷拉特工杀害的一幕，悲剧就此开始。

### 熟悉的角色与场景

←阿尔弗雷德·阿西福特在《代号维罗尼卡》的故事中登场，和以前的时候一样，他是一个难缠的角色。



## GAMESCOM 挑战GT系列的强大赛车游戏！

由曾经制作《哥谭赛车》和《几何战争》等名作的公司Bizarre Creations与Activision共同公布制作了新的赛车作品《疾驰残影》（Blur），将在今年11月正式发售，在次世代主机上登场。

### 在急速的赛道上 演绎风驰电掣的追逐

↑细致的车体显示出制作者的实力。

↑除了画面之外，爽快的竞速手感也是游戏的卖点。

→游戏的背景取材自世界各地，从西班牙的巴塞罗那到英国的伦敦都有收录。



## GAMESCOM 超勇猛的战士们再次登场！

SCE本社的FPS名作《海豹突击队》的新作又将在PSP上登场了。玩家在游戏中将继续扮演美国特种部队成员的角色，在世界各地执行打击恐怖主义的任务。

### 这次执行的任务是巷战吗……

←游戏中的战斗从野外转移到城市中，战场情况更加复杂。

→本作依旧支持多人联机合作，大家一起参加战斗。

### 和战友一起 完成艰巨的任务

# 最终幻想网络巨作重装上阵 职业特性强化与任务更新

《最终幻想14》是Square Enix继《Final Fantasy XI》之后再度推出的FF系列网游新作，以全新的Eorzea世界为背景，承袭了许多FF11中令玩家们熟悉的元素，并导入了全新系统。在本次公布的画面中，首度揭露了实际游玩时的使用者界面，还可以见识到新加入的"公会卡片（Guildleves）"系统，以及部分职业角色与登场怪物的图像。

↑和FF11一样，在大地图遭遇敌人之后，就可以自动进入战斗状态，使用指令进行攻击。

## 在野外与敌手遭遇的战斗

↑和其他许多网游一样，随时汇报战场信息的文字框是玩家获得各种情报的重要途径。

**Monk 格斗士**

FF历代传统角色，有时也叫"僧侣"，以拳套和爪为武器，近身肉搏为主要战斗方式，会使用蓄力技。

**Ranger 弓术士**

利用弓箭作为武器，专克空中系和飞行属性的敌人，在远距离的情况下也可以发挥出较大的攻击力。

## 在工会接受各种任务，领取怪物讨伐卡片！到指定地点寻找目标！

在游戏中，玩家们从"工会"（Guild）领取卡片，上面有各种不同的任务，从采集、怪物讨伐到寻宝等等不一而足。为了完成这些任务，玩家们必须到指定的地点，寻找符合任务条件要求的东西。需要注意的是，有时候要打倒的怪物很厉害，必须组成一支足够强大的队伍才能前去，否则很可能失败。另外在出发之前做好准备工作也是必要的。



↑在游戏中的一些固定地点可以采集一些物品，另外还可以和其他玩这个游戏的玩家交换道具。

↑在游戏中可以随时查看工会卡片的内容。

## 使用强力的魔法和武器 出其不意地将敌人消灭



↑在游戏中队伍全灭是家常便饭，但是总是全灭也不是办法，随时回复HP和MP是冒险的基本常识。

**Tailor 裁缝师**

工匠的一种，特技是制造各种防具装备，在游戏里只要装备裁缝的技能，就可以利用这门手艺赚钱。

**Mammet 小傀儡**

在FF11中就很出名的小怪物，是傀儡师的宠物，在战斗中可以作为武器使用，对敌人发动攻击。

**Axeman 斧术士**

使用战斧等重武器攻击的战士，动作较慢，但是给敌人造成的伤害很大，在队中可做主攻手。

# FINAL FANTASY XIV

由Square Enix制作，预定2010年推出的PC/PS3大型多人在线RPG游戏《最终幻想14》，在德国科隆游戏展中公布了最新游戏画面和系统，供各位玩家参考。□文/猴子

| PLAYSTATION 3 PS3 | 本刊译名：最终幻想14 | | | 2010年运营预定 |
|---|---|---|---|---|
| | 角色扮演 | Square Enix | 价格未定 | 日版 |
| | 蓝光光盘 | 在线游戏 | 记忆容量未定 | 审查预定 |



# 它能让死人再次复活吗？

和之前本刊曾经报道过的一样，这次的暗影君王将是一款开放型世界观的动作冒险游戏，而不再是传统的迷宫性质。这样的改变究竟是好是坏，还得等实际游戏发售后我们才能知道，但至少从上面这幅鲜血四溅的图片来看，应该是成人向了。

## Castlevania -Lords of Shadow-

对于喜欢恶魔城的玩家来说，还是更习惯2D的画面，之前PS2上的3D版比较失败，不知这次能否改变此种情况呢？ □文/北斗

| PS3 / X360 | 本刊译名：恶魔城 暗影君王 | | 2010年预定 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | KONAMI | 价格未定 | 美版 |
| | 蓝光/DVD | 1人 | 记忆容量未定 | 审查预定 |

## 面具的神秘力量

←大厅，楼梯，不知左侧地上红色的是地毯还是鲜血？

## 东西方合作打造的新作是一鸣惊人还是雷人？

在这次科隆游戏展上，KONAMI方面有不少作品参加了展出，其中最引人注目的自然非小岛秀夫和他携带的两款新作莫属了：PSP上的《合金装备索利德 和平行者》与360、PS3跨平台发售的《恶魔城 暗影君王》。在展前就有消息表示这次小岛小组的重点其实是暗影君王而非和平行者。有人指出PSP在欧洲市场的表现一直欠佳，在科隆展示PSP平台游戏并不是最好的选择，而为了配合索尼在PS3上的发力，向欧洲市场推广这样一款欧美风格浓郁动作游戏才是明智之举。

本作首次亮相是在今年的E3大展上，这次的新作将由西班牙的工作室MercurySteam负责开发制作，Dave Cox领衔，而小岛秀夫和他的工作室则主要负责监督工作。Dave Cox曾经表示“请忘记你所知的恶魔城，这游戏将会是一个新时代的恶魔城游戏。”而小岛也表示“这标志着新恶魔城的诞生，今天我们将迎来恶魔城系列的重生”。这次科隆展上虽然公布了不少具体图片和场景，但系统方面仍未有详细情报。

## 诡异尸体 幕后的阴谋

←主角加布里埃尔和伙伴们正聚集在一处进行调查，右侧地上躺着的是什么东西的尸体吗？

→这个场景有些类似时计塔这种需要不断向上跳的场景，那美杜莎头呢？

## 经典场景的全新演绎 不断奔向那城堡的顶部

←黑云密布的天空中太阳也早已暗淡无光，古老的城堡群里黑影憧憧，左边这副图可谓是标准的恶魔城系列场景设定。

## 邪恶阴影笼罩大地

←加布里埃尔正在用力转动地上一个圆盘形的机关，解谜要素也同样必不可少。

## 为了救活心上人 不惜舍身杀入绝境

←一堆小石像鬼拦在了主角面前，看样子应该只是游戏前期的杂鱼级敌人而已。

## 3D开发风格的恶魔城最新作

# 机动战士高达战记再度归来！



## 驱使无比强大的最先端机体展开又一次的残酷战争



NBGI精心制作的PS3游戏《机动战士高达战记》即将于9月3日发售！厂商也公开了迄今为止最清晰最精彩的情报与图片，全装甲高达7号机终于展现出了强大实力！

本作的背景虽然是一年战争结束后的战后年代，但与吉翁军残党的战斗依然激烈如初，甚至从地球一直打到了月面基地。在任务制的关卡中，你会操纵全副武装的HFA-78-3全装甲高达7号机参与夺还月面基地的战斗，并消灭冥顽不化的吉翁残党。作为主人公的最强座机，高达7号机集成了当时联邦军和军需产业最尖端的技术，大火力、重装甲集于一身，并加装了大出力推进器，使得机体的机动性大幅提升。 □文/翅膀

### 高火力重装甲高机动 超越时代的高达

光束步枪，光束加农炮，内藏式米加粒子炮，导弹发射器和大出力推进装置，该机的实力已经超越了时代。





### 新生的白色恶魔！



↑在月面展开上陆作战，可以看出与地球上的视角操作是一样的，只是重力会相对低一些。



### 扫荡吉翁残党的最终决战！

↑机体的主武器、副武器、携带武器、各种零部件都可在战前根据需要自由搭配，高达7号机能转被的部件会非常多。

## GAMESCOM 质量效应2，美式RPG新标准

EA开发中的美式RPG大作《质量效应2》至今还未公布发售日，不过从目前情报可知，Shepard长官依然存活在新作中，前作中的许多角色均会出场。

↑隐秘行动模式是新作一个新追加的要素，相当值得期待。

### 延续美式经典！

↑游戏风格还是那种科幻的美式特色。

### 精心制作的角色建模

一新作中角色的动作都重新设计，富有灵气和动感。



↑剧情沿袭自前作，引人入胜的故事将延续。

### 科幻风格的演绎 展现深奥世界观

## GAMESCOM 现代战争2，使命召唤的新篇章

由Infinity Ward开发的FPS大作《使命召唤 现代战争2》即将于11月10日发售，作为最重要的舞台之一，那冰天雪地的山区给人的印象非常深刻。主人公要与他的上司McTavish执行一次双人潜入的任务。从攀登高耸的雪山开始，一边抽着烟一边向上攀爬。到了恐怖分子的基地，会利用心跳探测器等尖端器材躲避敌人的视线，一步步插进核心地带，其中还有着数三秒同时放倒两名敌人的精彩场面。放置炸弹成功炸毁敌人设施后，还会展开精彩绝伦的雪上摩托追逐战！让人透不过气的刺激场面将一浪接一浪！

### 白雪皑皑的寒冷世界 反恐战争由这里再度打响



据官方情报，在游戏通关后，还会解锁合作战役模式，这是个不同于通常战役的特别关卡。



↑本作的画面表现会超越以往任何一作。

←游戏全程运用了高超的动作捕捉技术。

### 逼真的动作捕捉 完全的模拟现实

# PSP最火爆的竞速游戏！

## 追求极限挑战和无限刺激，必玩的作品！

在PSP上备受瞩目的《机车风暴·极地先锋》在本次科隆游戏展上又放出了新情报，本作将针对PSP和PS2两个平台发售，担任制作工作的是Bigbig Studios，也就是曾经开发过《追击力量》系列的开发商，游戏预定于2009年9月29日发售。

从本次的游戏画面中，我们可以看出有很大一部分都是实机游戏画面。看得出来在画面表现力上，虽然受PSP的机能限制，但依然算是比较出色的游戏了，而且给人的临场感十足，竞速场面也是异常火爆，可以是PSP上难得的爽快赛车游戏之一。MortorStorm承诺本次《机车风暴·极地先锋》将采用最新的图形引擎开发，将把PSP的画面推到极限！

本作可以视为是PS3版两款系列前作的延续。本次，这款地球上最为狂野劲爆的竞速游戏将把玩家从北美的荒芜旷野和赤道的热带小岛带到冰天雪地的北极圈，在阿拉斯加的冻土和雪山之间再次展开无比刺激的追逐战。本作将包含很多系列前作中没有的新要素，比如追加了适应雪地运动的新赛车。 □文/七曜



↑在游戏中，高度的人工智能赋予给玩家的竞争对手自然的反应，包括寻找最佳路线或是耍心机来妨碍玩家等等。

### 极为细腻的风景绘制 异常真实的互动效果

游戏细致刻画出荒野的自然景观，赛道会因为车辆的驶过而产生实时的变化，之外还包括泥泞飞溅、车辆碰撞、破片四散的丰富互动效果。



### 精彩纷呈的特技表演

←在崎岖难行的荒野中，与最多20名竞争对手进行激烈的越野战斗赛车。而且还能在竞速中作出各种特技表演。



↑本作提供了12条全新极雪景赛道，其中包括狭窄山径、巨大冰洞、狭长冰桥与多变地形。

→赛车风尘滚滚，在空旷广阔的各种赛道中飞驰，很令人兴奋！

### 七种不同等级的车辆，共同风驰电掣的向前冲！

### 面临吹雪的考验！

→玩家需要面对暴雪、大雨与强风等极端气候的考验。

## GAMESCOM PSP版GT赛车定于10月1日发售！

即将在10月1日发售的"Gran Turismo PSP"美版已经进入上市前的倒数阶段，而且本作的日版也将在10月1日发售，同时还推出PSP3000的同捆版，该机在屏幕的右下方会有一个GT系列的LOGO。因为日版PSP Go定于11月1日才发售，所以先上市的日版《GT赛车 PSP》将会是UMD版。这次科隆游戏展上公布了游戏封面。雪佛兰Corvette ZR1将成为"GT PSP"的封面主角，法拉利ENZO、奔驰SLR McLaren等则是新一批官方公布截图的主角。

### 兰博基尼、法拉利现身！极速双星上演双雄会



↓具有传奇色彩的法拉利红，起初是国际汽车联合会在上世纪初期分配给意大利赛车的颜色。

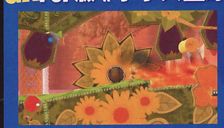
↑兰博基尼是最为诡异的跑车，它神秘地诞生，出人意料地推出一款又一款的让人咋舌的超级跑车。

### 兰博基尼魔鬼登场

←兰博基尼经典的Countach已被收录到本作之中，车迷们一起欢呼雀跃吧！

## GAMESCOM PSP版《小小大星球》今冬发售

PSP版在容量上无疑要比其PS3版精简许多，索尼打算通过提供更多追加下载内容的方式来不断延伸游戏的可玩性。从展示的画面菜单上来看，本作除了之前已经展示过的"故事模式"以外，还多了"已下载关卡"



### 会有稀有关卡追加 尽情创造自己的家吧

PS3版发布过的各种追加下载内容数量已然不少，但其中的绝大部分都是麻布仔的追加服装，官方下载关卡依旧相当稀罕。本次PSP版将通过PSN来提供更高级别的自定义道具。



↑游戏的风格非常卡通和清新，老少皆宜。适合游戏的人群非常广。

### 精心设计的神秘关卡 展现世界的风情



↑图中的这种滚桶不光能踩，而且还能用手抓。

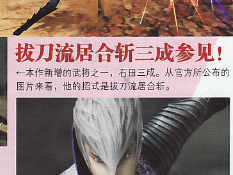


### 麻布仔向前冲吧！




# 战国BASARA3登陆PS3与Wii

CAPCOM模仿KOEI的《战国无双》系列制作的《战国BASARA》系列将在2010年推出新作《战国BASARA3》。近日CAPCOM正式宣布《战国BASARA3》将同时登陆PS3和Wii平台。而且率先公布了两名新武将，这两人就是德川家康和石田三成，德川家康在系列前作中是一副小孩的造型，在本作中却已经成长为了青年。而石田三成却显得很阴柔，他所使用的招式是居合斩。 □文/七曜



## 拔刀流居合斩三成参见！

←本作新增的武将之一，石田三成。从官方所公布的图片来看，他的招式是拔刀流居合斩。



## 非主流的发型为了吸引？

→可以看出，特意为石田三成的非主流发型和一身前卫的着装是为了吸引更多非核心玩家来购买本作，其实女性玩家一直是购买本系列的主力军。

## 关原之战传说再演 三成家康巅峰对决

←可以看见家康的眼神十分凝重，冷静应对关原的决战。

→从官方的图片来看，家康的并没有装备什么攻击性的武器，攻击完全是运用合气道，而双臂上还有一双护甲可以架住敌人的刃。

「冷酷军事天才 沉着冷静，判断准确！」

### 石田三成

他是石田军以及西军的总大将，自侍奉丰臣秀吉以来，便将他当作神来看待。之后成为了五奉行之首。

「群鸟争啼我自静，只待时来霸林音……」

### 德川家康

他是德川军以及东军的总大将。小牧长久手之战败给秀吉后，一直作为秀吉军队的一员忍辱负重。

## 群雄汇聚，决定天下归属的关原之战！英雄集结，来为战国乱世注入新的激流！

本作的时代背景也和当年《战国无双2》的主舞台一样，将主舞台定为了决定天下归属的关原之战。曾经战火连绵的战国乱世，因本能寺事变，织田信长被明智光秀所杀，进而全军覆没。代替天下所畏惧的织田军席卷日本的，是率领丰臣军的丰臣秀吉。秀吉以压倒性的军事力量实现了瞬间的天下统一，并更以政府世界为目标，不过当时隶属丰臣配下的德川家康却揭起了反旗，进而激战，最终打倒了秀吉。



## 决战！大阪夏之阵！



↑大阪夏之阵成就了幸村第一强兵的美名。

→伊达出阵援护德川，前作中的苍红一骑讨即将再度上演。




| PS3 / Wii | 本刊译名：战国BASARA3 | | | 2010年预定 |
|---|---|---|---|---|
| | 动作 | CAPCOM | 价格未定 | 日版 |
| | BD/DVD | 1-2人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

# PS3 Slim主机拆封实拍多机对比！

## 魅力抢眼，零距离接触次世代最强主机的最新形态

在PS3 Slim主机宣布发售之后，这台主机的真正面目也出现在公众的目光之下。在两个星期之后，我们在世界各地游戏卖店看到的主机的实际效果也就是这个样子了。与以前的PS3机型相比，PS3 Slim在体积和重量上减少了很多，但是它的实际尺寸与其他机种相比，并没有太大的优势。不过因为PS3的机能如此，为了确保主机的实际功能，SCE在主机轻量化方面做得很有限，但是确实已经把能做到的都做到了。那么，究竟超薄PS3在玩家手中的实际效果是什么样子呢？在各位玩家拿到自己心爱的主机之前，我们先来看看这台机器的实机拆封，以及和其他几种机器对比的实际情况。 ☐文责/猴子





↑这就是PS3 Slim的包装盒，看起来与过去的PS Two的小型化包装还是有点相似的。



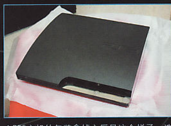

↑包装盒的背面，我们可以很清楚地看到120GB的字样，以后还会有更大容量的版本。



↑包装盒打开之后就是这样了。机器外面有塑料包装纸保护，其他配件已经拿了出来。



↑这就是新型PS3的标配。震动手柄一个，电源线，AV线和USB数据线各一条。



↑PS3主机的包装拿掉之后是这个样子，造型是正方形的，平放在桌子上比较占地。



↑这就是PS3的新LOGO，以前的蜘蛛侠字体不见了，简化之后和PS2更加接近。



↑原先是触摸感应式的电源键与出仓键改成了机械式，按键颜色比机器略浅一点。



↑机器的侧面（竖起来就是顶部），原先密密麻麻的散热孔已经消失了，完全密封。



↑机器的散热孔集中在后面，由于功耗降低，机器的发热情况将比以前缓解许多。



↑后面右端是各种插口密集的区域，包括电源，视频输出和数字光纤接口等等。



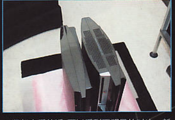
↑主机的底部也采用了磨砂处理，安螺丝的地方和PS2一样被盖子保护起来了。



↑这里是放硬盘的地方，上面还标着PS3 Slim支持的各种碟片与媒体的规格。



↑和旧版PS3主机的对比。我们可以看出薄机的尺寸实际上没有太大的缩减。



↑竖起来看的话，可以看到更明显的对比。新机器在厚度上似乎确实小了一点。



↑和Xbox360的对比。从侧面看的话可以看出PS3新主机实际上薄了不少。



↑与PS2厚机的对比。PS3在宽处还是多出来不少，但是厚度还是比较薄。



↑和Wii的对比，不得不说在目前三大主机当中，Wii确实是最轻便的一台了。



↑和PS Two薄机的对比。从这里可以看出PS3的小型化空间比起PS2还是有限。



↑和初代PS的对比。宽处还是比较宽的，注意这台PS主机是蓝色外壳的开发机。



↑与各种掌机以及iPod Touch的对比。新型PS3上可以放下目前所有的便携机。






←主人公在房间中静坐，似乎在思虑什么。他的烦恼与游戏的故事有什么关系呢？

↓男主角和儿子一起看电视的情景，父子之间的感情很深，这也是游戏的主题之一。

## 面目沧桑的主人公

←游戏的主角是典型的美式游戏猛男。

## 父与子的感情 遭受到惊险经历的考验

# HEAVY RAIN

以前曾出品过《靛青预言》的Quantic Dream正与SCE合作开发一款高标准的动作冒险游戏大作《暴雨》（Heavy Rain），本作依旧采用多视角反射的互动作为主要的游戏模式，令玩家们感受惊奇的体验。 □文/猴子

| PLAYSTATION 3 PS3 | 本刊译名：暴雨 折纸杀手 | | 发售日未定 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | SCE | 价格未定 | 美版 |
| | BD-ROM | 1人 | 记忆容量未定 | 审查预定 |

## 游戏开发者对本作的定义

游戏制作人在谈到：“我不想像GTA那样弄一个喧闹的，可四处游走的大都市，这样一来游戏流程就不好控制了;然而，我又偏好大尺度场景，比如充斥着熙攘人群的大卖场或地铁站，当然，游戏将充分利用这一点，以构成一个更让玩家接受的环境。”



## 抛弃善恶的界线 揭示人性的本质

《Heavy Rain》的主题要围绕着父爱来展开，它不是王子救公主的童话，而是一部与父爱有关的感情故事。故事里有四名不同的角色，重点在于突出他们各自的感受，从道德层面出发，玩家们会有多重选择，游戏将善用这一点，没有绝对的好与坏，玩家在游戏中要做的，就是求得内心的平衡。

## 倾盆而落的暴雨，将数不尽的罪恶掩盖 折纸杀手的传说，在寂静的都市中流传



## 多线剧情紧密结合！探寻冒险的钥匙

↑游戏的主题依旧以暴力犯罪和各种复杂的人际关系为主。玩家在游戏中的选择将对游戏的剧情产生不同影响，最后造成不同的结局。

↑PS3主机对于角色的描绘能力十分强大，每个人物的面部细节都可以看得很清楚。

←玩家需要在游戏里接触很多不同的角色，之后从他们那里得到有帮助的信息。

## GAMESCOM《失落的星球2》，重装上阵！

在本次科隆游戏展上，制作人竹内润对外公布，《失落的星球2》对应平台为PS3/XBOX360/PC，其中家用机版预计今冬发售，而PC版暂时未定。本作与一代相比，可以说大不相同，除了改进了一代的一些倍受诟病的BUG和缺陷以外，这次新作的系统和设计理念似乎更加倾向于《怪物猎人》。

《失落的星球 2》承袭前作的第3人称射击设计，针对多人连线部分加以强化，并加入4人Co-op连线合作模式，来共同对抗巨大异形怪兽“艾克里德（Akrid）”崭新玩法，玩家不只是要正面对抗艾克里德，甚至还要爬上它小山般的庞大身躯展开攻击。这种设计有点类似《旺达与巨像》。

游戏舞台是在前作故事发生的十几年之后，经过温暖化改变的EDN-3rd，这里将新增丛林等新场景，主人公也并非前作那样只有一人，而是以多名“雪贼”的不同视点来展开故事。

### 联机挑战巨大敌人！

→《失落的星球2》将支持4人联机协力游戏，挑战巨大的敌人，非常需要团队合作精神。



←试玩后觉得本作更像科幻射击版的《怪物猎人》。

### 科幻风格射击版猎人

## GAMESCOM PS3最强联机游戏《MAG》！

《MAG》是一款波澜壮阔的256人联机对抗游戏，凭借PS3处理器的强大效能方可展现256名玩家在任何时候都能驰骋疆场的英姿。定于今年末面市的本作应算是SCE尝试在主机平台运作大规模多人联机游戏的第一步。

这是一款以现代军事为主题的多人连线射击游戏，由知名的射击游戏《SOCOM》的开发厂商Zipper Interactive负责研发。玩家将可在多达256人的大型连线战役里，于多种地形搭配复杂的战术与敌人奋勇厮杀。256人的大型战役听起来似乎很疯狂，玩家们将被分配于8个小队中，在各队长带领下分别从不同路线推进，每个小队还设有单独的战略目标。游戏中还存在许多地面及空中载具，让玩家更轻松地朝目标推进。



### 多人合作战斗 火爆热血联机

←战斗的临场感很真实，让人玩起来热血沸腾。

→游戏加入了勋章与奖励制度，以及凭借阶级数来培育角色的要素。



# 《铁拳6》最终形态登场！

## PS3\XBOX360\PSP都各分得一杯羹……

家用机版《铁拳6 血统叛乱》已经定于2009年10月27日发售。与之前的系列作品相比，在角色动作方面进行了重大调整，范围涉及游戏中的所有角色。游戏中的每个角色，包括其移动步法、出招动作等都会与以前有所不同。

本作除了街机的对战模式之外，还会增加双人合作闯关的模式。而这次的杂志图除了介绍我们之前的报道之外，还放出了闯关模式的最新情报：在这个模式下面将会有各种各样的道具供玩家们使用，看来这个的确很有以前街机游戏的味道。

### 移植版可谓诚意十足！

←家用机版里带有街机版里没有的新要素，比如新角色。

→从街机平台移植到PSP上的《铁拳6》加入新的人物、新的场景。但受PSP机能的限制而无法将原版重现。

←原版的操作感，被完全保留下来了。空中连击和墙壁连击绝对会让玩家体验到爽快。

→PSP版对应Ad-Hoc多人连线对战模式，玩家可以使用自创的原创角色对战。

### 活用PSP联机性能 体验在线联机对战的乐趣

### 拥有强大武力的军官 身先士卒战斗在最前线！

### 亚历桑德森

向世界宣战的三岛财阀由于G社的势力壮大而使得全球各地的战斗激烈化，这件事的主谋就是他。

### 为实现父亲梦想而重生的少女

### 阿丽莎

DR·波斯克诺维奇制造的杀人机器，种种迹象表明这位浑身器械的钢铁少女就是DR·波斯克诺维奇模仿自己女儿所做。

→新角色阿丽莎·波斯克诺维奇的攻击异常凌厉！

### 拳如行云流水疾风迅雷！



## GAMESCOM 创造属于自己的赛车游戏！

《创意族赛车》（Mod Nation Racers）是SCE即将在PS3上推出的一部竞速游戏，预定于2010年2月28日发售。

本作将允许玩家发挥自己的想象力，自行设计赛道，并进行赛车比赛。还可以在比赛中使用道具来相互陷害，借鉴了诸多《马里奥赛车》和《跑跑卡丁车》的卡丁车赛车游戏要素，车辆和人物都可以随意改造。玩家还可以自己来设计赛道，这个将是游戏的精髓之一。铺成赛道以后，自动调节并制作出赛道，在游戏中还可以随时编辑赛道。

### 飞跃自己的赛道！

游戏中可以把部分赛道改造成沙地等特殊地形，夸张点说，就是"模拟地球的系统"。比如操作手柄，标记为+号，隆起为山，标记为一号，则陷地为河。





### 一切自己做主 创意要素无限

←玩家可以在路边做出来树林，城镇，高架桥等等。



→本作中连天气都可以改变，太阳的角度也可以改变。

### 凡事随心所欲 玩的就是自由度！

## GAMESCOM《死亡国度》，勇敢者的游戏！



本作是一款PS3独占作品，由曾开发"Super Stardust HD"的Housemarque小组制作开发，游戏风格与"Burn Zombie Burn！"和"Zombie Apocalypse"十分相似。要说明的是，本作将以PSN在线购买的方式推出。

### 用枪扫荡丧尸 获得爽快满足！

→各位可以看见，本作是一款控制主角用枪击退接连不断来袭的僵尸群的射击游戏。





←游戏的同屏人数很多，不愧是神机的机能。

### 阴冷的月光 荒凉的废弃之城

→从图片中我们可以看见，战斗非常激烈，主角手持冲锋枪来清除如潮涌般的丧尸。

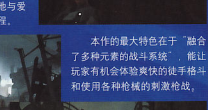
### 激烈的清除战 将丧尸送入地狱！

## GAMESCOM 全新演绎，《脱狱潜龙 惩罚》

这款《脱狱潜龙 惩罚》已经确定将于2010年02月28日发售。本作讲述的原创全新故事，但依然将以系列主人公Jack Slate为中心展开，玩家将在游戏中首次接触到改变Jack Slate人格的重大事件，了解他与爱犬最初是如何走到一起的过程。



本作的最大特色在于"融合了多种元素的战斗系统"，能让玩家有机会体验爽快的徒手格斗和使用各种枪械的刺激枪战。



### 无敌卧底神探

↑在本作中玩家将扮演手持双枪的卧底警察Jack，并与其忠实的爱犬一起并肩作战。



### 勇破敌之巢穴 与爱犬并肩战斗

↑为了扫荡黑道暴力而展开以暴制暴的战斗，端掉敌人巢穴。

←战斗方式丰富多样，融合格斗、射击招式。

## GAMESCOM 正邪大战，漫画英雄再集结！

Sony Online Entertainment在PS3平台上推出的《DC漫画英雄在线》即将在2010年初正式上线。本作的背景设定为在巨大的现代城市中，漫画英雄和各种恶棍为了城市的控制权展开的激烈战斗。玩家可以自由选择扮演英雄或是恶棍加入战斗，使用自身的超能力给对手迎头痛击，同时，游戏中的很多物品包括雕像、石头乃至汽车等都是可以投掷的；此外，对于漫画人物来说，飞行自然是小事一件，所以战斗的位置可能是巨大城市中的任何一个地方，本作将美国家喻户晓的超级漫画英雄们齐聚一堂。



### 英雄各显神通 超越时空大决战

←各时空的英雄们运用各种特殊技能展开大决战。

### 出众的演出效果！

→看过这些奇幻的战斗，让人的期待度相当高。



←通过网络，玩家们能够联机，来扮演诸多超级英雄，合作进行一场空前的大战。

### 超人气主角们 在线合作联手出击

## GAMESCOM 拉切特与克拉克未来：时间裂缝

继前一次的《拉切特与克拉克未来》之后，"未来"系列的第二作即将于今年第三季度登场。本作的故事将围绕着可以操纵宇宙时间的"Grade Clock"而展开，最值得注意的是能够控制时间来揭开各种谜题的有着多彩机能的武器ガラメカ。



↑可记录的行动并不只一种，驱使复数的分身来挑战各种谜题吧。

←前作曾经登场过的武器也进行了强化，火焰弹发射成为可能。



### 挑战怪异敌人

→每一次的分身行动时间都是有所限制的，如何合理利用分身共同解谜是打倒强敌的关键。



### 全新的能力 动作记录的分身

克拉克的新能力名为"动作记录"，能将记录下来的克拉克动作以出现的分身来实行，是解谜和战斗的好帮手。

## GAMESCOM 高速战为主的龙珠：怒气爆发

虽然没有人正式统计过，不过估计《龙珠》应该是被改编成游戏次数最多的动漫作品了。上个世纪九十年代的时候以龙珠为题材游戏一度盛行，进入21世纪之后由于欧美龙珠热再次升温，也再次带动了龙珠游戏的大量制作。与早年不同，这些年龙珠题材的作品中以对战格斗游戏为主，其中SPIKE制作、NB发行的龙珠系列人气可谓最高。前阵子，新作《龙珠：怒气爆发》再次公布，预计将在今年秋季登陆PS3和XBOX360。

### 龙珠之战再次上演 角逐天下第一的桂冠

→单从画面看，这次的最新作似乎没有什么明显的进步。



←孙悟空与贝吉塔，堪称是动漫界经典的死敌兼对手了。

↓目前公布的角色不多，包括孙悟空、贝吉塔、短笛和弗利萨。

↓本作的战斗将以高速战斗为卖点，还能与环境进行充分互动。



### 斗气猛烈爆发 电光火石般的激斗

## GAMESCOM 你的虚拟体感宠物——EyePet

《EyePet：你的虚拟宠物》是由欧洲索尼电脑娱乐伦敦工作室制造，预定将于2009年内推出的视频互动虚拟宠物养成游戏。本作中将通过PlayStation Eye摄像头将玩家扮演的角色及环境与游戏融为一体，例如可以将玩家的客厅或是卧室扫描制作成虚拟舞台，让宠物猴子在其中玩耍与生活。玩家可以通过肢体语言或是声音来与宠物猴子进行活动，还能用物品逗小猴或是用手抚摸、拍手召唤等等，玩法可谓是丰富多样。

### 虚拟现实技术 打造全新的玩法

→本作中的虚拟宠物小猴子，比现实中的猴子多了几分可爱。

↓给小猴子更换各种服饰这样的设定自然是必不可少的了。



### 可爱的小猴！

玩家可以通过虚拟触摸与宠物猴玩耍，还可以为其更换各种服装、毛色，经典的养成要素都将以更具互动的形式呈现。

### 变身各种外形 只属于你的宠物



→可供选择的外形非常多，右图不仔细看的话还以为是一头可爱的小狮子呢。




## GAMESCOM 女版但丁延期，猎天使魔女

《猎天使魔女》如今已经成为了玩家们的话题作品，不过据最新消息，本作的发售日将延期至2010年初。至于延期的原因，开发商表示开发进度已经完成了80%，之所以延期是出于商业方面的考虑。

### 话题作品延期 出于商业考虑



↑《猎天使魔女》的动作和DMC非常相似，既有剑也有枪，玩家可以轻松打出漂亮的连击，武器的切换也很自然。

↑主角招式都非常华丽，最后还能上演彪悍的终结技。

### 战斗爽快之极 用终结技干掉敌人



↑与环境互动必不可少，利用机关还能轻松打败敌人。

→如在敌人攻击命中前刹那进行回避，对方动作就会变慢。

### 类似一闪的女巫时间

# PS3超薄主机闪电公布，9月全球同步发售！

继PSP Go之后，PS3轻薄版主机的传闻也得到了证实。在德国科隆举办的Gamescom游戏展上，SCE总裁平井一夫亲自向媒体公开展示了超薄PS3主机CECH-2000的造型，并且宣布这台主机将从9月1日开始在全世界全面发售。新版PS3除了在体积、重量和功率上做出消减之外，在机器功能方面和以前40G、80G的版本相比，并没有减少（除了不再支持Linux等自制系统之外）。新型PS3搭配120G的大容量硬盘，是原先的1.5～3倍，而且价格比以前降了100美元。对于最近想购买PS3的玩家来说，这台新主机也许是一个更好的选择。

根据SCE公布的消息，在PS3新版主机推出的同时，原先的40G和80G版本也将降价到与新机相同的水平。如果各位玩家对于新PS3的造型不满意的话，也可以趁最近一段时机抓紧购买旧版PS3，反正硬盘可以自己更换，买旧版机也不吃亏。



**机能不变，容量提升！闪电降临业界举座皆惊！**

↑其实这台主机被称作“超薄版PS3”也只是媒体之间的用语，对于这台算不上轻薄的主机来说，成本的降低和性价比的提高才是最大的卖点。

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

# GAME SOFT CONTENTS

电子游戏软件 VOL.259

## REMARKABLE REPORTS 电软视点



## MASTERMINDS 特别策划



## FIRST LOOK 无双报道



## GAME SCOM 2009 科隆游戏展





## 招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）;2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011　　咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

## 版权信息


■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：北京思得易咨询中心 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn




巴哈姆特之血

# Focus on Game News 游戏新闻眼 VOL 259

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←《神秘海域2》成为了本届科隆游戏展最具人气的游戏，该作发售日已经离我们越来越近了。

## EVENT 美国专讯 Epic公开《战争机器 2》开发成本 1200万美元27人打造500万大作

本刊讯 近日Epic Games公司的首席执行官Tim Sweeney在一次演讲中，首次对外公开了X360大作《战争机器2》的开发制作成本，与外界预测的不同，这个数字相当之低。

谁也无法否认《战争机器2》在当今游戏界中拔尖的素质，其全球500万的销量与业界一致的优秀口碑足以证明一切，但就是这样一款游戏，它的幕后开发成本一直没有明确数字。Epic公司的CEO，同时也是创始人的Tim Sweeney是在High-Performance Graphics 2009会议上发表相关情报的，据他透露，《战争机器2》从立项到最终完成只花费了1200万美元，并且开发人员只有27人，包括12名设计师和15名程序人员，用了两年时间开发完成，对于一款500万级别的超大作这样的开发规模实在是惊人。做个或许不恰当的对比，PS3的《杀戮地带2》，同样是第一方独占超大作，开发成本达1600万欧元，动用了100名以上的开发人员，花了整整四年才开发完成，虽然《战争机器2》沿用了1代的引擎，但如此明显的差异只能说明厂商技术水平的高低存在差距，在欧美一款项目开发时间长达四年是绝对不允许的，在日本却是司空见惯的事情。

## EVENT 美国专讯 弥补玩家渴望，索尼将在年底推出《战神 1+2》，附带《战神 3》试玩



本刊讯 索尼预定在PS3上推出的超大作《战神3》让玩家们望眼欲穿，但照目前情况来看，想在明年3月之前玩到几乎是不可能的，不过索尼似乎找到了更好的补偿措施。

将《战神1》和《战神2》合在一张蓝光光碟中，再附上《战神3》的试玩DEMO。以PS3游戏的方式发售，这项计划对于索尼来说应该是件轻而易举的事，早在去年就有过类似的传闻，只是后来没了下文。索尼公布了数年的多款大作至今都没有真正发售过，《战神3》首当其冲。SCE墨西哥分部的一位官员透露道，在今年年底的十二月，这款合集就会与玩家见面，并且是以光碟零售版的形式推出，作为《战神3》到来之前的预热开胃菜，这显然是个很合理的事情。截止目前索尼还未对此事做出官方证实，但结合多方面的情况来看，此事可能性很大，

## EVENT 日本专讯 PS3最新系统固件3.0升级 好友、商店入口、奖杯系统优化

本刊讯 索尼于8月中旬发布了PS3最新的系统固件，更新后的系统为3.0，该版本新增了一系列通信相关的新功能，。以及一些颇有意思的个性化设计。

3.0并没有对系统进行过多改动，这点让不少期待的玩家略有失望。新增加的消息栏功能，是一个名为What＇s New的小工具，利用之可以更直观的查看到PSN上的新闻、游戏、视频等有用的信息。Status Indicator状态栏会为用户显示在线好友的商量、玩家头像以及最新邮件等等，并改良了信息条的位置。好友列表被重新调整，查看好友信息比以前更直观方便。在游戏和视频分类下，新增了PS商店的快捷入口，从图标可以直接进入商店而不必繁琐地切换界面。个性化设置中可以使用动态主题，还新增了一些付费和免费的头像供用户使用。此外奖杯系统也经过了优化，用户可以便捷的分辨出哪些是基本奖杯哪些是追加DLC奖杯。




## SOFT 日本专讯 《小小大星球 年度游戏版》内含下载套件公布，附带公测兑换码

本刊讯 Media Molecule公布了PS3《小小大星球》最新一次的更新内容，并同时确认了《小小大星球 年度游戏版》将包含的套件内容，并附带正在开发中的新作《摩登大赛车》的公测兑换码，这些都让这款完全版更具期待价值。



《小小大星球》自去年底推出后，一直在PSN上更新着各种官方追加关卡和设计要素，与玩家自制关卡一起不断丰富着游戏内容。本次最新的更新就是专门针对玩家自制系统的，更新后玩家在设计关卡时可以自行增加水的效果，让关卡更具动态，也让水上关卡设计更前进了一步。此外，预定今年9月8日发行的《年度游戏版》中将包含原先推出的7个追加下载套件，包括合金装备关卡包、服装包、历史服装套件、动物服装套件等丰富的内容，此外还有18个精选出来的玩家自制关卡包含在内，绝对超值。另外《年度游戏版》的美版中还将附送开发中的PS3游戏《摩登大赛车》的线上多人游戏测试兑换码。

## HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●据消息，NBGI目前已经就NDS游戏《超级机器人大战K》中抄袭音乐一事，向TAITO与SQUARE・ENIX做出公开道歉，并支付了调解赔偿金等一系列相关费用。据悉，《机战K》中包含的曲目涉嫌抄袭了TAITO的《艾斯特波利斯战记》与SE的《超时空之钥》当中的曲目，两公司因此NBGI告上了法庭。

●一份来自沃尔玛传单的消息，沃尔玛将在8月30日发售的商品目录上，出现了售价299美元精英版X360的信息，这与前段时间精英版降价的传闻不谋而合，虽然目前微软官方还没有正式确认和公布，但299美元的精英版应该已经是板上定钉的事。

●NBGI宣布将在9月3日推出《机动战士高达战记》轻薄版PS3主机同捆版，时间与轻薄版PS3同一天，价格38359日元，此外该版本还同捆游戏中出场的全装甲高达7号机和RX-81AS突击装甲的限定模型，颇具收藏价值。

●EA《战地》系列相关开发人员近日透露，由于《战地1943》沿用的是《战地 恶人连》的开发引擎，而后者是主机独占游戏，没有推出过PC版，因此尽管《战地1943》在全球人气极度火爆，目前也没有推出PC版的计划，要想玩只有购入一台X360或PS3才行。

●Activision公布了电影大作改编游戏《变形金刚2》的最新DLC内容，新补丁包追加了擎天柱、威震天、红蜘蛛、声波等老一代经典景色，推出日期将在近期公布。

●杂刚刚过去的科隆GC游戏展上，PS3游戏《神秘海域2》凭借优异的宣传素质，荣获了本届GC展的最佳主机游戏奖，这也是继E3展之后，《神秘海域2》再次荣获大奖。此外Activision的《使命召唤 现代战争2》获得了最佳PC游戏奖，注意是PC版本的。

●EA公布了双人合作射击游戏《无间特攻 上海毁灭40日》的发售时间，该作将于2010年1月12日率先推出美版，1月8日推出欧版，PS3/X360版同步，游戏中两位超级佣兵需要通力合作，运用高强的战斗力和强大的火力杀出血路，从逐渐坍塌的城市中逃出生天。

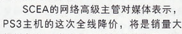
●Activision宣布，由Treyarch开发的《使命召唤5》第三张地图包累计下载销量已经突破了100万，这个成绩仅仅用了一个星期时间。目前，包括前两个地图包在内，《使命召唤5》的DLC总销量已经突破了650万。



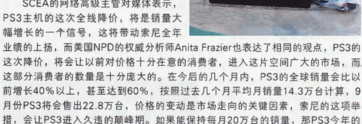
## EVENT 美国专讯 PS3降价100美元，各方极度关注 NPD预测9月PS3销量将上涨60%



本刊讯 降价，降价，索尼终于在GC展上正式宣布了PS3降价，从原来的399美元降到了299美元，对于今后大来的市场影响，SCEA高层和NPD统计机构的观点不谋而合。



SCEA的网络高级主管对媒体表示，PS3主机的这次全线降价，将是销量大幅增长的一个信号，这将带动索尼全年业绩的上扬，而美国NPD的权威分析师Anita Frazier也表达了相同的观点，PS3的这次降价，将会让以前对价格十分在意的消费者，进入这片空间广大的市场，而这部分消费者的数量是十分庞大的。在今后的几个月内，PS3的全球销量会比以前增长40%以上，甚至达到60%，按照过去几个月平均月销量14.3万台计算，9月份PS3将会售出22.8万台，价格的变动是市场走向的关键因素，索尼的这项举措，会让PS3进入久违的巅峰期。如果能保持每月20万台的销量，那PS3今年的状况会比去年好上很多。PS3的降价对市场销售确实有着显著刺激作用，下个月PS3的销售数字一定会非常好看，不过能持续多久，还是要看游戏软件的情况。



## EVENT 欧洲专讯 GT赛车PSP即将与GO首发推出 山内表示GT赛车5将紧随其后

本刊讯 索尼的新型掌机PSP GO即将在10月1日上市，《GT赛车PSP》作为首发护驾软件同样受到了众多关注，《GT赛车5》更是牵动千万玩家心灵。

《GT赛车5》的上市时间一直是业内的老大难问题，主持开发人山内一典也一度受到了诸多非议，在刚刚过去的科隆GC展上，山内一典再次谈及了《GT赛车5》的最新情况。据山内说，该作的开发进程非常顺利，完成度已经相当高，GC展上演示出的车损效果让玩家们看到了新作中将包含的一些内容，这种极为逼真的物理引擎会在成品中得到最大程度的完善，目前玩家们看到的效果只是冰山一角，并非最终的车损效果，山内希望玩家们提出宝贵意见，希望成品达到一个怎样的程度，"只要你有需要，我们就能做到，"山内还谈及了玩家们最关心的发售日问题，据他亲口所说，《GT赛车5》将在《GT赛车PSP》上市后的短期内推出。这个"短期内"，你可以理解为几个星期，或几个月，反正不会是几年，不然山内一典必须剖腹谢罪。



## SOFT 日本专讯 《战国 BASARA3》公布，同时对应PS3与Wii 新增角色德川家康、石田三成，两军决战关原

本刊讯 CAPCOM于本月中旬正式公开了历史题材新作《战国BASARA3》，同时对应PS3和Wii平台，目前开发完成度约为60%，上市时间暂定为2010年。

本作的登陆平台原先普遍猜测为掌机，PS3与Wii跨世代的推出确实很令人意外。以目前官方公布的情报来看，新作的人物依然保留了前作的造型，伊达政宗蓝色调的六刀流、真田幸村红色调的十文字枪，这些标志性的特色都没有变。新角色方面，官方目前公布了两人：关原之战的东军总大将德川家康、以及西军总大将石田三成。前者虽然前作就已经登场，但造型却截然不同，从黄毛小童一跃变成了威猛高大拳术师，依靠强横的肉搏能力与敌人战斗。后者则是完全相反的冷酷剑士形象，一头银发，一把利剑，给人相当阴暗的感觉。新作的声优阵容豪华依旧，中井、保志自不必说，新增的德川和石田分别由大川透和关智一担当演绎，恋声癖又有福了。



←德川的近身搏击术相当给劲，但光从图片来看，新作对比前作确实进步不大。

从目前公布出的图片来看，本次的《战国BASARA3》并没有什么本质上的进化，人物的建模、画面背景的描绘仍旧是PS2级别的，不知Wii版和PS3版是否为同一引擎开发，如果不能在系统上做出改革，那这所谓的"次世代BASARA"就没有太多看头了，期待CAPCOM今后的报道能带来惊喜。

## HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●根据统计，PS2新作《月姬格斗》首日销量达到了2.7万套，店头消化率约为55%，其中通常版1.3万，限定版1.4万，作为上世代主机来说成绩相当瞩目。

●在GC09展会上，Quantic Dream的创始人David Cage确认正在开发中的PS3游戏《暴雨》将包含16种语言的配音，以及同时对应的16种语言的字幕，其中包括英、法、德、意、西、葡、荷、俄、日等主要语种，另外还有韩文、繁体中文等语言的单独字幕可供选择。

●最新日本软件销量统计，NDS的《勇者斗恶龙9》累计销量已经达到了364.4万套，Wii的《怪物猎人3》累计已经达到75万套，PS2的《SD高达G世纪战争》累计23.3万套，Wii的《Wii Sports Resort》累计100.6万套，任天堂新上市的Wii《朋友聚会》也已经达到了72.8万套。

●KONAMI公布了游戏王系列最新作《游戏王5D's 组合力量4》，对应PSP平台，依然为对应联机对战的卡片对战游戏，本作支持最大4人的联机对战，预定今年9月1日发售，价格5250日元。

●SE宣布将发售对应PSP平台的《纷争 最终幻想 国际版》，该版本以日版和未上市的美版为基础，新增改良了一部分技能，调整了游戏平衡性，并且还新增了参战角色。游戏预定今年11月1日发售，同时推出UMD版和PSN下载版。

●Fromsoftware宣布将推出一款以"马赛克"为特色的ARPG游戏，名为《3D游戏点阵英雄》，对应PS3平台，游戏运用3D立体化技术把2D点阵清晰立体化，成像为巨大马赛克堆砌起来的游戏世界。该作由曾开发X360《忍者利刃》的竹内将典负责，预定今年11月发售。

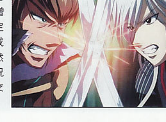


↑是创意还是不思进取？估计每人都有一个答案。

## SCOOP 日本专讯 SEGA第一季度财报 销售额大减全年看好

本刊讯 SEGA SAMMY于7月底公布了2009财年第一季度财务报表，由于本财年大多数软件新作均集中在下半年，导致本季度项目匮乏，同比去年同期销售额大幅降低，但全年销售计划依然不变。

SEGA本季度销售额为604亿6100万元，比去年同期下降了19%，税后纯利润为负数，也就是亏损102亿9300万日元，比去年同期亏损105亿3300万日元还少亏了2.3%。赤字依旧的原因主要是本季度新作项目过少，且没有重量级大作推出，像《猎天使魔女》这样的大作都集中在了下半财年。而相对的，本季度推出的少量新作基本都完成了预期销量，如NDS的《无限航路》就取得了相当不错的数字，只是由于各平台合计不超过20款的新作限制了营业额的提高。SEGA预计今年下半年随着各大平台新作的陆续推出，销售额将会稳步增长，因此预定本财年结算达成黑字的目标依然保持不变，祝SEGA今年能交上好运气。



## EVENT 欧洲专讯 《怪物猎人 3》制作人 "高清版不是不可能"

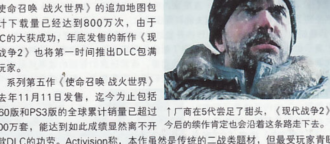
本刊讯 于8月1日发售的《怪物猎人3》目前销量已经超过了75万套，成为Wii上最火爆的第三方游戏，而制作人迁本良三的一番话，似乎预示着该作依然有跨平台的可能性。



迁本良三是在随CAPCOM参加本届GC展时，回答记者提问时谈到《怪物泪人3》的，因为游戏刚刚杀日本大卖，迁本良三成了近期CAPCOM的焦点人物。有人问道，如果《怪物猎人3》在欧洲同样大卖，是否会考虑跨平台的问题？因为这样会给厂商带来更大的价值。迁本良三表示这个问题他在日本已经回答过很多次了，目前没有其他平台的推出计划，《怪物猎人3》是Wii的游戏，但作为一名制作人，他愿意接受更多的挑战，就像当初从PS2转换到Wii平台一样，如果有更多的挑战价值值得去努力工作，那么就会变成可能。此外迁本还谈到了Wii的体感遥控器，"这是选择Wii平台的重要原因，因为传统手柄感觉非常呆板，容易走老路。这就是迁本给我们的答案。

## 使命召唤5地图包销量已超800万 新作《现代战争2》将提前开发DLC

EVENT 美国专讯



本刊讯 Activision公司的首席执行官Mike Griffith最近对媒体公开宣布，《使命召唤 战火世界》的追加地图包累计下载量已经达到800万次，由于DLC的大获成功，年底发售的新作《现代战争2》也将第一时间推出DLC包满足玩家。



↑厂商在5代尝足了甜头，《现代战争2》和今后的续作肯定也会沿着这条路走下去。

系列第五作《使命召唤 战火世界》于去年11月11日发售，迄今为止包括X360版和PS3版的全球累计销量已超过1200万套，能达到如此成绩显然离不开三款DLC的功劳。Activision称，本作虽然是传统的二战类题材，但最受玩家青睐且设计最精妙的却是其中的僵尸模式，这个奇特、大胆甚至有些疯狂的构思，成为了刺激游戏销量的最大砝码，因为单靠陈旧的二战题材是不可能达到如此成绩的。分三批追加的DLC均包含了新的僵尸模式，相比传统的对战地图，这明显更具有吸引力，官方网战次数统计可以证明这一点，绝大多数下载DLC的玩家都是冲着新僵尸模式去的。Mike Griffith还声称，前作《使命召唤4》就取得了不错的DLC销量，《战火世界》的DLC又成为了LIVE和PSN最火爆的商品，今年发售的《现代战争2》自然也不会错过这样的机会，第一批DLC包已经在着手开发。看来，要玩好《现代战争2》，几千的点数是少不了了。

## 8月11日Xbox360夏季系统更新 众多实用功能与崭新服务全新上架

EVENT 美国专讯

本刊讯 在本月初的8月11日，微软通过XboxLIVE对X360硬件进行了新一轮的系统升级，随着进度条走完，全世界X360玩家的主机都增加了一系列新功能，同时LIVE卖场也变得更加丰富。

本次更新依然采用登陆后自动提示升级的方法，北京时间11日下午六点左右，美服、港服、日服依次进行了更新。几分钟的升级后玩家们再次登上了LIVE，和一些人预想的不同，本次夏更不像去年秋更那样翻天覆地，基本的界面并没有变化，但一些功能的引入更加方便了玩家。在游戏卖场中，原来的Xbox一代游戏柜台新增了大量完整版X360游戏的下载，如《刺客信条》、《使命召唤2》等，这些X360游戏需要用信用卡购买，而并非LIVE点数。在人偶编辑中可以进入新增的人偶卖场，各种人偶服装如《战争机器》中的盔甲头盔都可以消费点数来购买，约数百点一个。在玩家档案中查看成就列表中，顶头增加了一个累计成就完成度，会显示迄今为止玩过的所有游戏成就总合，以及完成度，达成全成就的游戏还会显示在下方以供瞻仰。另外，本次更新后，很多游戏硬盘安装后的容量被大幅缩减，甚至被压缩到几百MB，实为节省硬盘空间的福音，也是这次夏更最实用的内容。



↑人偶品种各式各样的服装饰品，都可以花点数购买，增加自己的个性，不过价格都不菲。

## 世贸组织就出版物流通问题作判决 裁令中国放宽影音游戏的进口限制



EVENT 美国专讯

本刊讯 世界贸易组织（WTO）最近就中国限制美国出版物进口问题作出裁决，判定中方败诉，勒令中国不得限制非政府控管公司的对外出版物交易，这其中包括影视音像、杂志书刊，以及视频游戏。

对待国外的知识产权出版物，近些年中国政府一直采取的是限制进口、严格审查的做法，即使是侥幸通过审批的作品，也难免删减、和谐的命运。而作为世贸组织的一员，国内的相关政策肯定要随着WTO进行一些调整，或是通过谈判解决问题。就此类问题产生的争议和摩擦一直不曾间断。这份由美国方面提起的诉讼，是由于中国硬性限制好莱坞等著作权人只能与政府控官公司做交易引起的，这一限制违背了WTO贸易规则，也严重阻碍了美国向中国进口出版物的商业贸易。基于这项裁定，中国必须放宽商品进口限制，这不仅包括传统的影音图书游戏，苹果公司通过网络销售的手机游戏、音乐等服务也将向中国开放。




目前，中国商务部对WTO的此项裁定表示遗憾，称保留进一步上诉的权利。我们将继续关注此事进展，文化部、商务部、广电总局三大金刚的态度值得关注。假如开放成立，我们用到正规化的行货X360及游戏将不再是梦想了，当然，这种愿望可能性不大，国家对游戏的政策我们都是知道的。

## NPD北美市场7月软硬件销量统计 各大平台销售同比去年全线下滑

SCOOP 美国专讯

本刊讯 美国权威统计机构NPD发布了7月份美国游戏市场的最新统计数据，在过去的这个月中，美国软硬件市场总销售额达到8亿4890万美元，同比去年同期下降了29%，这一数字也让美国市场连续5个月保持同比去年下滑的势头。

去年7月，美国游戏市场销售额为11亿9000万美元，相比而言今年的统计数字下降幅度非常明显，这其中无论是软件还是硬件均不如去年同期。据统计，本月所有硬件主机销量均同比去年有着不同程度的减少。X360下降幅度最小，售出20.2万台，下降2000台；PS3售出12.1万台，下降10.3万台；Wii售出25.2万，同比下降30.3万，是当月下降幅度最大的主机；PSP售出12.2万，下降9.9万；NDS售出53.8万，下降7万，依然是销量最多的主机。软件方面，任天堂推出的体感新作《Wii Sports Resort》凭借50.8万套的成绩荣登本月软件销量榜头名状元，EA的体育新作《NCAA Football》也取得了不错的销量，37.6万的X360版和37.4万的PS3版分别占据了榜眼和探花的位置。另外，由于任天堂的新体感控制器"Wii MotionPlus"同捆《Wii Sports Resort》一起销售，加上零售版，该控制器本月销量会比50.8万只多不少。在普遍不景气的本季度美国市场，老任又一次开心地笑了。




↑对于这种上至老人下至儿童中至妇孺的全民向游戏，无论在哪里都是注定大卖的。

## HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●根据统计，《怪物猎人3》继上市首周售出52万套后，第二周销量达到了13.7万套，两周合计65.7万套，已经超过《太鼓达人Wii》成为销量最高的第三方Wii游戏，不过依照CAPCOM的100万出货量，距离消化完库存还有相当一段距离。

●预定在PS3平台推出的"256人在线对战游戏"《MAG》已经结束了首轮内测试，目前正在开始面向一般玩家的公测准备，据悉，SONY计划将在近期通过PSN向注册用户随机发送邀请邮件，被抽中的用户需按照邮件提示进行登陆，之后SONY会将登陆过的用户进行二次抽选，也就是说，想要参加《MAG》的公测，必须经过两次人品考验才行。

●《蝙蝠侠 阿甘疯人院》将于8月25日在多平台上推出，近日华纳兄弟宣布，将在PS HOME推出一款《蝙蝠侠》独占主题包，风格为灰暗的洞窟色彩，玩家可以自由挑选主题包内的配件来装饰自己的HOME客厅。

●CAPCOM宣布将在8月19日于XboxLIVE推出《失落星球2》的X360先行试玩版，首批下载为金会员限定，银会员下载则要等到8月26日开放。

●EA正式确认了著名动作射击游戏续作《战地双雄 第40天》的上市日期，本作将于2010年1月2日率先登陆欧洲市场，美版则在10天后的1月12日推出。本次新作将包含4种全新的联机模式，可以确认的是其中的Extraction模式中，采用4人一队的组队对战模式，在不断的移动中展开大规模对战。

●SEGA宣布由白金工作室开发的《猎天使魔女》美版发售日延期至2010年1月，对此SEGA给出的理由是北美年底的游戏市场对原创作品不利，于此时推出销售风险太大，因此延期。另外本次延期的是美版，日版依然会在10月29日如期发售。

●根据VGChartz的统计数据，微软在X360上推出的抗鼎大作《光环3》截止今年8月8日，全球销量已经正式突破1000万套，成为X360平台首个单平台销量过千万的游戏软件。早在2007年底，《光环3》上市首周销量即达到了350万套的惊人成绩，直到今天，该作也以每周3万套的速度不断刷新着记录。





## SOFT 日本专讯 《超级机器人大战 NEO》最新情报 原创主人公公开，新系统披露

本刊讯 BANPRESTO公布了Wii平台新作《超级机器人大战NEO》的最新情报，继从前的参战作品、基本系统外，本次终于公开了原创主人公及一系列原创角色的情报。



↑由于本作参战作品大多低龄化，不少人戏称本作为“超级正太萝莉大战”。

本作原创角色的画风依然保持了系列“帅、萌”的传统特色，老粉丝一看就会有亲切感。游戏的男主人公是一名叫稻叶驱的高校三年级学生（CV：川原元幸），拥有超出常人的优秀身体素质，是个待人处事偏重人情，无论什么时候都充满自信的热血青年。他的弟弟稻叶天音也是主要角色（CV：日高のり子），身为小学四年级的小学生，他有着非常像女孩子的外貌，不过似乎有着特殊的身体能力，成为了母舰的生体CPU。夏莉（CV：伊藤静）是一名温柔美丽的19岁御姐，和自己的哥哥一起在异世界进行考古学的研究。茶欧丝（CV：川村万梨阿）、利巴利斯（伊藤健太郎）均是异世界研究机关的重要干部。除了这些美型的原创角色外，眼镜厂还同时公布了新战斗系统“突破攻击”，能进行敌人无法反击的单方面攻击，类似MAP攻击且不会伤及同伴。

本作即将于8月27日推出，算算日子也没几天了，广大机战饭们赶快拿出Wii，整整空间，热热机器，准备迎接战斗吧！

## EVENT 欧洲专讯 《最终幻想14》制作人谈X360版 “我们还需要与微软进行磋商”

本刊讯 在德国科隆举行的GamesCom 2009展会上，《最终幻想14》制作人田中弘道谈及了很多玩家们关注的话题，其中有关Xbox360版的话题颇为值得回味。

SE虽然也参加了本届GC游戏展，但其表现却出乎的低调，并没有进行过多的宣传，仅仅是把FF13、FF14以及一些开发中的作品象征性的展示了一下。不过这些业界大腕们并没有逃过媒体的关注。FF14制作人田中弘道被问及新作开发平台问题时，也进行了耐心解答。据其表示，当年制作FF11时，就是因为有硬盘的X360而帮了大忙，从而使得PC版的移植相当顺利。而这次新的FF14，最初也考虑过X360版，不过因为微软的XboxLIVE政策与通常的互联网有所不同，因此运营上会存在一些问题，这需要和微软进行协商达成某些协议才行，因为目前为止FF14只对应PS3和PC平台，意思就是X360版不会在明年和其他两平台同时推出。

换句话说，X360版的FF14依然有推出的可能性，就算不能同时发售，像FF11一样后期移植也是没有什么技术问题的，问题只是SE愿不愿意的问题。照制作人的话说，不出X360版是因为LIVE出了问题，与SE的运营方式不符，其实依照FF11的经验应该是不存在这种问题的，既然PC版都能出，与其最相近的XboxLIVE应该是举手之劳，看来，是微软的工作做的不够，SE明显是暗示“微软你该塞钱了”，就像FF13一样，拍肩，可不是免费的。



↑从外表到骨子都承袭FF11的FF14，放到哪个平台都轻而易举，但微软必须用钱买。



## SOFT 日本专讯 SEGA正式公布PSP《梦幻之星 携带版2》 大幅强化战斗操作，目指打造最强联机游戏

本刊讯 SEGA公布了PSP人气多人联机游戏续篇《梦幻之星 携带版2》，回应FANS们的热烈期盼，新作在前作的基础上进行了大幅改良与强化，不眠不休的联机之夜又要来了。

本次新作的舞台设定为前作SEED事变的3年后，世界观也同样承袭沿用。主要角色都经过重新绘制，形象焕然一新。游戏类型依然是ARPG，角色战斗时的动作被大幅强化，紧急回避、防御、蓄力射击等丰富多彩的动作都将加入进来，一改前作抱受诟病的单调操作感，新的动作元素会把新作的战斗带入到全新的高度。据称，开发组为新作聘请了豪华的声优阵容，除了剧情角色外，玩家自创的人物也会拥有超丰富的语音种类，语音收录量是前作的两倍以上。此外关键的多人联机系统也经过了优化，网络环境对远程联机的影响会降到最低限度。玩家们对前作提出的众多建议和好点子，都会反映到本次新作中，打造一款集大成之作，是开发人员一致的目标。




↑PSP现在已经是多人联机游戏御用机，一个好题材，一个优秀的联机系统，人气就不会低。

于去年发售的PSP《梦幻之星 携带版》在日本受到了极大欢迎，短短数周销量已经超过了50万套，该作还荣获了08年度CESA游戏优秀奖，这也是《梦幻之星》系列自打MD时代以来获得的最大成功，可以说是为系列焕发的青春。这样一款老经典题材搭配上PSP优质便捷的联机功能后能如此成功，证明了任何作品都要迎合时代特色，勇于创新，这样才会有出路，期望《梦幻之星 携带版2》获得更大成功。

## EVENT 国内专讯 轻薄版PS3港版首发，9月1日全球同步上市 丰厚礼品馈赠玩家，影视明星齐亮相热烈捧场

本刊讯 随着SCE总裁平井一夫在GC09上正式公布了新型薄版PS3，世界各地一系列相关传言纷纷不攻自破，与此同时，SCEH（SCE香港）宣布，"轻薄版PlayStation3"将在今年9月1日率先在香港上市，比日本还要提前两天。

PS3 Slim是GC09上SCE公开的名称，也是这台薄机的正式官方名称，而香港方面发布的薄机名称已正式定为"轻薄版PlayStation3"，显得更为通俗易懂。本次港版的发售日为9月1日凌晨00：00，和欧美版在同一天，不过因为时差关系，香港的首发还是比欧美版早了至少4个小时，也就是说港版才是事实上的全球首发，而日版则要等到两天后的9月3日才会发售，想第一时间入手的玩家不妨选择港版更为实惠。轻薄版PlayStation3的首发价格为2399港币，约合人民币2114元。

据悉，香港的铜锣湾京士顿街当日还将举行盛大的首发活动，除了玩家们的合影留念外，还将有每台超过2000港币的赠品发放，包括PS3无线手柄、主机立架、首卖站纪念Tee等丰厚礼品。

另外，本次香港首卖会还将请来人气歌星影星前来捧场助兴，众多追星族们将为PS3保驾护航。




←香港是索尼亚洲市场中最重要的一部分，香港的率先首发可以说是索尼为扩展亚太市场作出的诚意之举。

## HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●来自欧洲多家零售商的消息，微软将在今年9月1日起，提高英国Arcade版X360的主机零售价格，从原来的129.99英镑提高到159.99英镑，涨价幅度30美元，除此之外，X360相关周边外设也很有可能会同时涨价。

●Akys(Blazblue宣布PS3游戏《阿加雷斯特战记》将于10月16日发售欧版，11月9日发售美版，据悉，欧版将同时推出通常版与限定收藏版两种零售版，而美版只对应PSN线上下载。本作的欧美版对对文字部分进行了翻译，角色语音依然保持日版的日文音轨，另外欧美版的分级尺度还比日版低了一级。

●Remedy公司的项目经理Matias Myllyrinne 通过博客宣布，心灵恐怖冒险游戏《艾伦觉醒》目前已经基本开发完成，不过还需要一段时间的测试和修改，Matias Myllyrinne还表示，虽然一些玩家们提出过希望，但考虑到主机销量的关系，该作目前没有推出PC版的打算。

●D3 PUBLISHER公布了预定8月27日发售的X360游戏《梦幻俱乐部》的初回特典内容，其中包括游戏中各大夜店女孩的特典专有制服换装，此外还有一张记载着LIVE卖场兑换码的特别服装下载卡，玩家可以用此兑换码从LIVE上免费下载角色服装。

●据消息，最近一段时间欧洲市场的PS3零售价格已经下调，很多地区的售价都在299美元左右，甚至有店铺摆出了PS3主机+《杀戮地带2》游戏套装换299美元同捆版。索尼的PS3降价行动已经开始显现，预计未来几个月还会有更多游戏同捆版上市。

●ZOOTFLY宣布将由该公司接手开发制作游戏版《越狱》，并因此花费74.8万美元。《越狱》游戏版将遵循电视剧的剧情和角色，以TOM PAXTON为主人公展开一系列精彩刺激的冒险。

●最新的PSN游戏下载排行统计，前段时间上市不久的《胖公主》凭借优异的素质一举登上了第三的位置，传世经典《最终幻想7》稳居第二位，蝉联头把交椅的依然是近期全球火爆的多人在线对战游戏《战地1943》。

电软视点

# 游戏厂商们眼中的"PROJECT NATAL"

"PROJECT NATAL"——微软在今年E3上公布的360对应体感设备，虽然具体发售日和价格目前尚未公布和确定，但其所应用到的革命性技术和有可能实现的创意玩法还是吸引到了相当多玩家的眼前。之后更是爆出了PROJECT NATAL还将延伸到其他领域（例如Windows系统操作平台等等），不过这些其实早已在预期之中。

那么，这项颇为前卫的周边究竟能为大家带来怎样的创意游戏呢？正如上期对索尼体感访谈中所言，硬件毕竟只是硬件，只有游戏开发商们才是实实在在将硬件的性能真正变成创意和乐趣加以实现的人。正如没有最强的工具，只有最擅长使用工具的人一样，既然如此，在PROJECT NATAL已经发布后两个月的如今，游戏厂商们究竟是如何看待它的呢？

**● "我对使用Natal很有兴趣。我认为通过这个周边将能实现许多非常酷的点子——包括在电视游戏中引入寓教于乐的手段。我现在还只是大致看过一遍Natal的演示视频，实际上我还没有真正深入的使用和研究过它，但是我想育碧肯定会使用这项周边所提供的功能。"——《分裂细胞 断罪》开发者Steve Masters，育碧**

就在前不久，《分裂细胞 断罪》这款游戏的发售日期宣布从今年年底延期到明年，虽然官方的说法是为了让游戏质量更进一步，不过从上面这段话来看，很有可能是育碧在看到E3上的Natal之后，临时决定将这一功能加入到新作"断罪"之中。

**● "Natal不仅仅可以使用它摄像头所提供的功能，同时也别忘了它还有个麦克风。将声音和手势加以有效结合的话将会非常强大并且有吸引力。（作为一款RTS即时战略游戏而已）你可以直接拖动选定的物品，同时也可以为你提供足够的精度让你指示手下的战斗单位们该去哪里。我在今年E3展上看到的最酷的一件事就是我们的RTS游戏《R.U.S.E》可以通过这种体感手段来游玩了。虽然并不是每个玩家都会有这个系统，但是通过它你就可以用手势来进行操纵了。"——《汤姆克兰西 末日之战》开发者Michael de Plater，育碧**

Plater这位老兄原本是育碧上海分部的老总，如今被调到育碧蒙特利尔分部，也算是"高升"了。毕竟育碧旗下的工作室中，上海分部的实力虽然也不错，但还是蒙特利尔最为出名和得到大家的认可。而汤姆克兰西系列的惯例就是奇数代作品由蒙特利尔负责，偶数代作品由上海负责。从Wii时代的《赤钢》开始，育碧对于新主机新功能的尝试就颇有敢为天下先的勇气，看来这次也不会例外。

**● "你有使用过Natal吗？我们已经认真研究过这玩意了，它确实非常酷。举个例子，假设有人正在奔跑、跳跃或是行走，它都会迅速而准确的加以识别出来。其他还有许多非常精彩的地方，不过说实话我不确定《求生之路2》会用到这个周边；此外，我个人而言也不是很确定我会对这个周边投入太大兴趣和精力——我是一个很懒的人，懒得动弹，我不想玩个游戏还得累个一塌糊涂。"——《求生之路2》开发者Chet Faliszek，Valve**

"反对"的声音出现了，看来体感的玩法虽好，也不是所有玩家、所有类型的游戏都适合做成体感。尽管玩游戏身体动起来比较有代入感，可要是长时间这么个玩法确实也有够累。而且，更关键的一点：虽然Natal代表了极为先进的技术和很大的可能性，但对于游戏厂商而言，如果只是将其游戏简单做成类似Wii上面的那些的话，那么实在是让人沮丧。

**● "作为游戏开发师，我们经常会看到这类新奇的点子和设备不断推出，我不可能每一个都去参与。显然，总会有人去尝试它。我们会研究和考虑是否支持Natal，不过我可不保证什么——说实话至少可预见的近未来Epic的经典作品都不大可能会采用这种新玩法。"——《战争机器》开发者Cliff Bleszinski，Epic**

看来连大名鼎鼎的战争机器之父也暂不考虑开发对应Natal的游戏，毕竟从他的考虑而言，战争机器这款游戏未必适合Natal。至于新作的开发，怎么着也得先把3做完再说了。　□文/北斗




电软视点

# 音响小说"神作"《428》劈腿的理由!!

在Wii上深受业界和玩家们好评的音响小说类游戏《428 封锁された涩谷で》将推出的PS3版及PSP版已经不是什么新闻了。但令人惊异的的是，两款作品都将由Spike发售。

中村光一（Nakamura Koichi）是CHUNSOFT社长。他是《弟切草》等音响小说，《不可思议的迷宫》系列等众多作品的缔造者。也是《428》的制作人。他表示之前CHUNSOFT的主要项目都是交由SEGA来发售的，不过这个契约自从Wii版《428》发售之后就结束了。之后虽然CHUNSOFT想自己展开发售，不过同为Games Arena Group的Spike，传来了可以帮忙展开业务的消息，于是CHUNSOFT就将拜托给了Spike。

虽然中村光一表面上说的好听，但实际上是对Wii的销量并不满意，就像MMV正在准备将其Wii上的作品进行向高清主机PS3移植一样，CHUNSOFT也将《428》作为一颗问路石，想在PS3上进行一番尝试。而且中村光一表示《风来的西林》等CHUNSOFT的代表作今后是会交由Spike来发售，并且还会积极的开发两社联合的新作。之所以CHUNSOFT选择与Spike合作，主要还是看中其在PS系平台上的可观销量，也就是说以后PS系主机玩家也有很大机会能玩到《风来的西林》系列。Spike在PSP上发售的《喧哗番长3》和《侍道 ポータブル》最终的销量都非常令人满意，他们对于让一款游戏如何令玩家用户群能够接受相当有经验，中村光一也是看中了其这些资本，而且两社也可谓是门当户对，如果是找SE来发售的话，那就不是在同一层面上来协商了……



中村光一还表示，收到很多PS系主机用户的要求，希望《428》能移植到PS3和PSP两个平台上。基本上要求分两类，一类是"我们要玩高清版的"这类的画面派，另一类则是"我们想用掌机玩"的意见。很显然，这两个要求在Wii上是无法实现得，所以CHUNSOFT回应用户的办法就是决定移植。因为当前的最高清画质，除了蓝光已经找不到其它能够放下足够内容的媒介，所以想要高清化除了PS3，CHUNSOFT没有第二个选择；掌机方面也是同理，只有PSP上UMD的大容量才能够装下游戏，NDS就别提了。即便是Wii版的SD画质，也几乎占去了一整张的DVD，若是以DVD为媒介来表现HD画质那就需要2张甚至3张光碟，若是这样就必须舍弃游戏特色的Time Chart系统，所以决定只有PS3和PSP的移植版本是绝对英明的抉择。

其实在《428》刚刚发售时就有玩家要求移植，像PS3的《忌火起草》还有PSP的《かまいたちの夜2 特别篇》、《街 运命の交差点 特别篇》这些作品的推出也是一个理由。尤其是玩过《街》的PSP玩家都纷纷表示像电子音像小说这种游戏在路上玩再合适不过了，所以《428》不在掌机上推出必然能取得不错的收入。

而且现在高清电视已经逐渐成为了主流，和家人一起生活，在私人房间内有高清设备的用户会用PS3来玩《428》，如果出门就可以用PSP来继续享受《428》。而且PSP的中断功能能够随时继续游戏，这点非常厚道，就像是拿着一本书想看就看一样。



↑在东京涩谷的街头，《428》的广告随处可见。

本次PS3版不光彻底HD化，就连音效也达到了身临其境的真5.1，相信不少玩家在进行游戏的时候会错以为是新作。这次用高清版的标准来强化《428》后，让整个作品有了质的飞跃，让人觉得砍掉重练后浴火重生了。画面中涩谷的街头清清楚楚的得到再现，甚至连之前那些看不清的地方都一览无余。如果你是音响小说的爱好者，那么请一定要尝试高清版的《428》，相信PS3，相信SONY。毕竟高清和便携是今后业界发展的两个主要潮流，CHUNSOFT的这个移植决定也是投石问路，看看市场反应。　□文/七曜




# 著名游戏音乐家杉山浩一

## ——支持新著作权法，对烧录卡深恶痛绝！

很久一段时间以来，烧录卡一直是任天堂和各大游戏厂商的心腹大患。这类产品最初只存在于日本、欧美等游戏主市场以外的国家和地区，其中大部分地区的经济处于发展中状态（如中国、东南亚、拉美等地）。作为盗版产品的后继者，烧录卡和以前的盗版光盘、游戏卡一样，只在有限的地区流行。在过去的20年中，正版在日本欧美普及，盗版占据其他地区，双方基本上处于"谁也不能给对方造成较大影响"的状态。但是随着经济全球化的发展以及网络的普及，烧录卡、自制系统、刻录光盘开始在全世界普及，一直以来处于正版势力范围的发达国家，第一次感受到巨大的威胁。由于烧录卡利用法律上的漏洞，不像盗版光盘一样明目张胆地侵权，但是它给游戏界带来的冲击却是前所未有的。经过几个回合的较量之后，日本终于在法律上开始全面禁止烧录卡的侵权行为。在今年上半年，日本的参众两院以一致赞成的方式通过了将于2010年开始实行的新的《著作权法案》，明文规定游戏的影像和音乐也属于被保护的范畴，除了在网上发布无授权的ROM、ISO等文件属于违法行为之外，下载这些盗版游戏也是违法的，虽然不必负担刑事方面的责任，但是需要接受罚款等处罚。对于打擦边球、躲在灰色地带的侵权产品来说，这将是一次釜底抽薪式的彻底打击。

《勇者斗恶龙》系列的作曲家、日本音乐著作权协会（JASRAC）评议员杉山浩一先生就烧录卡侵犯著作权问题接受了采访。作为一个热心政治、关注知识产权保护的人，杉山先生对于这类侵权产品一直采取坚决抵制的态度。在DQ9发售、各种烧录卡再次大肆流行于日本的时候，杉山先生的评论也许是对这个话题最好的回答。

**——请问您对于烧录卡有什么看法呢？**

**杉山浩一（以下简称杉山）** 就我个人而言，贩卖烧录卡这类东西，就像把"小偷作案的七种道具"（指撬杠、螺丝批、开锁道具等犯罪工具）卖给大众一样。不给钱就拿走别人的东西，这就是偷盗，这是社会中每个人都知道的常识，是不是。举个例子来说，你到了水果摊前面，不付钱就拿个苹果走人，那就是顺手牵羊的行为，是明显的犯罪。在大部分人看来，这种眼睛看得到的盗窃是犯罪，这一点很好理解。但是对于那些没有具体形态的知识产权来说，当它们被盗的时候，大家却不容易看到。像游戏、音乐、电影这些具有经济价值的知识财产，如果不付钱就拿走，那也一样是偷窃的行为。而像（卖烧录卡）这样公然出售盗窃工具的行为，是绝对不可接受的。不过，在法律上，要对这类行为采取行动，却是很困难的。如果是公开贩卖盗版软件，或者在网络上散布盗版软件下载的话，那是明显的违法行为，要制裁他们是很容易的。但是如果只是单纯贩卖烧录卡的话，是很难用法律进行规制的。虽然通过修正著作权法，从明年开始贩卖烧录卡也是违法行为了，但是要具体揭发这些违法的行为是不容易的。因此，我觉得现在应该考虑一下，应该制定新的法律法规了。

**——从明年开始实施的新的《著作权法》，虽然明确地提到了在网络上下载盗版的音乐和影片也将构成违法的行为，不过，游戏也是被保护的内容吗？**

**杉山** 如果受保护的音像制品包括音乐和影片的话，就算没有明确提到游戏，我觉得游戏也应该在受保护的范围之内的。因为现在的电子游戏中也包括音乐和电影的部分，通过修正著作权法来保护知识产权，麻生太郎首相的主张可以说具有相当长远的影响。因为麻生首相是少数了解知识产权重要性的政治家之一，因此针对烧录卡的相关法规的制定，也必须在麻生首相的任期之内完成才行……不过我觉得就算日本换了首相或者执政党，也应该考虑在法律上推动才对。

**——那么，要怎么做才能让政界有所行动呢？**

**杉山** 要让政界有所行动，制定专门针对烧录卡的法律法规，这已经是超过我个人能力所及范围的事情了。我个人觉得，还是应该由ACCS（日版财团法人电脑软件协会）多加努力，促进一些修正法律的运动，或者成立一些相关的组织。还有，因为这是和电子游戏相关的问题，CESA（日本财团法人电脑娱乐协会）也应该有所行动。另外，电子游戏中收录了很多音乐，JASRAC也应该有很强的危机感。我也是这个组织的评议员，但是我的很多同事们在被问起烧录卡问题的时候，也都表示绝对不能放任不管。当然我个人也是对这个问题很关心的，但是在最近一年的时间里，我主要忙于DQ9的作曲和编曲工作，所以一直没有时间参加这类活动。现在工作完成了，我想我应该多付出一些精力在这种社会问题上了。

**——对于这个问题，音乐界有什么想法呢？**

**杉山** 老实说，我们作曲家能够一起工作的机会不多，所以我也不能掌握所有作曲家的见解。就我个人所知，对于电子游戏有很强版权意识的作曲家是不多的。可是关于这个问题，不能仅仅局限在音乐的范围内。（音乐、美术、编程等等）各个领域的创作者都要考虑对策，因为这是大家依靠自己的努力创造出来的知识财产，却被别人窃取了。此外，因为烧录卡是全球流通的东西，并且侵犯了所有国家的知识产权，因此这也是全球的创作者必须考虑的问题。就全球来说，不止在日本要取缔这些侵权的产品，我们考虑的对策必须面向整个世界。我听说大部分烧录卡都是在一些固定的地区生产的，在当地也有很大的市场。现在人们的智慧财产，受到了系统的、大规模的侵害。而这种侵害往往被人们所忽略。现在有一个词叫"软实力"，日本现在对世界传播的文化，包括游戏、音乐、动漫等产品，对于这些无形财富的损失，我们不应该继续采取轻视的态度。

**——请问您对于使用烧录卡的人，有什么看法？**

**杉山** 眼睛看得到的，和看不到的东西，都是具有价值的财富。我希望这些人能够认识到这一点。但是在看过日版社会对于知识产权的意识和态度之后，我遗憾地认为，日本需要在很多方面继续努力。越是先进的国家，对于知识产权的认知就越明显，意识就越强。从这个意义上说，目前的日本算不上是先进的国家。我看了许多网络BBS上的匿名留言，现在居然还有很多人认为"著作权很不合理"。我也看到网上有人发表文章质疑和攻击JASRAC和我本人，在看完这些意见之后我觉得与其跟这些言论置气，还不如扎实地干一点事情，让自己更加努力。我不知道这种反著作权的意见在现实中究竟占总人数的百分之多少，假设是20%吧，另外20%的人是比较支持著作权的，剩下的60%属于没有明确意识的人。那么这20%反著作权的人，现在正在对60%的中间派产生着影响，在很多情况下我都看到了这样的情况。如果我们对这种情况不闻不问，熟视无睹的话，那么局势就可能朝着无法挽回的方向发展。虽然20%和60%的比例是我估计出来的，但是我觉得，占大部分的中间派始终是左右人们知识产权意识的重要力量。



**杉山浩一**

著名作曲家，游戏音乐家，DQ音乐首席制作人。日本音乐著作权协会（JASRAC）成员，从60年代活跃至今，曾经创作过许多脍炙人口的歌曲，像《亚麻色头发的少女》等等。和Square Enix合作制作音乐多年，与堀井雄二、鸟山明合称DQ系列铁三角。

**——最后请您向读者们说一下自己的感想。**

**杉山** 我希望读者们一定要理解知识产权的重要性。如果对于烧录卡的贩卖继续采取放任的态度，使这种侵权的情况很容易地得以维持，那么我们这些创作者总有一天会无法继续干下去的。说不定哪一天，DQ就会永远从世界上消失了。如果将来DQ永远消失，你会觉得无所谓吗？不，这不只是DQ的问题，所有的游戏制作者都将无法继续自己的工作。在将来的某一天，电子游戏会彻底从地球上消失。为了永远不让这一天到来，我会尽可能地声援反对烧录卡的行动。我希望各位读者也能赞成我们的行为。

注：本文所提到的有关法律法规，系日本地区范围内的法律，访谈内容为杉山浩一先生个人观点，与本刊立场无关。

## 贩卖烧录卡的行为，就像把"小偷犯罪的七种道具"卖给别人一样！

电软视点

# 100万出货是白菜价的罪魁祸首？

## "MH3崩了！MH3坟了！MH3要跨平台了！"

最近网络上流传出日本一家小卖店的零售信息，其中显示出的一系列游戏售价令人惊奇，包括《怪物猎人3》在内的近期大作短短一周内就降到了首发的一半价格，此现像又引发了热烈争论，有关日本市场、三坟的话题又被挑了起来，其实，这个东西并不复杂，只是某些人把问题有意严重化了而已。

## 销量与出货

要弄清崩不崩坟不坟的问题，首先要知道出货和销量的关系。日本厂商开发出的游戏，基本都要靠各地区的大小零售店来销售贩卖，而零售店并不是有多少买的就有多少卖的，零售店需要预先从厂商那里预定货源，出货的数量由游戏的预期热度和零售店的需求而定，一般来说热门大作出货就多些，相对冷门的就少些，但这只是预期，实际上市后的情况可能并不如厂商预料的那样。

《怪物猎人3》8月1日正式发售，这一天是周六，首周销量统计即为周六、周日两天，而这两天的销量据统计已经达到了52万套，这个数字如果单从数字上来看，可以说是相当的火爆，先前日本Wii最高销量的第三方游戏《太鼓达人Wii》时至今日累计也不过58万，《怪物猎人3》超越前者已成定局，当周Wii硬件也在该作的带动下飙升到了9万多台，可谓风光无限好。但实际上，零售商方面还是积压了很多存货没有销售出去，更要紧的是，CAPCOM方面的大量出货还等着搬进零售店的库房。据本作上市前的消息，CAPCOM给《怪物猎人3》预定的首发出货量是100万套，也就是说，首周的52万销量只消化了其中的50%左右，还有一半的库存没被卖出去。CAPCOM确实失策了，MH依靠PSP版的火爆而名声大增，玩家群极大扩充，MHP2G的300多万销量至今还在增长，但家用机不同于掌机，100的出货量对于Wii的第三方游戏来说实在是过高的目标，而且还是首发出货量，试问如今的日本还有哪个第三方敢在家用机上夸这么大口？除了FF和DQ，MH恐怕还没达到那种境界。消化率50%，剩下的50万套CAPCOM要卖完可就费劲多了。

## 供大于求

商场一个永恒的定律就是物以稀为贵和淤货贱卖，《怪物猎人3》出货量实在太多，日本很多游戏店都在售前囤积了整整一仓库的游戏，但在火热的首发过后，有些零售店发现自己的库房内还有不少库存没卖出去，原先预定的货又要接连不断的运进来，库存的压力对零售商实在太大了。急着把手头的货卖出去尽快进来下一批，然后再赶紧卖，直到把预定的货都卖完，减轻库存压力，也减少自己心脏的压力。库存的压力就像一块大石头，压着零售商们喘不过气。把库存尽快消化掉的心理促使一些零售商低价贱卖，甚至把7340日元的《怪物猎人3》降到2980日元的白菜价来卖，实在是令人大跌眼镜。结果显示，少数零售商的这种做法效果是很显著的，就在白菜价出现的24小时内，商品页面上的库存就已经全部售完，显示暂时无货，等待下批进货的到来，这种情况就像低价大甩卖一样，价格的下滑真的让人不可思议。

我们不妨再看看同期的几款X360游戏，《战争机器2》降到了4980日元，《真名法典2》降到了4980日元，《拳皇12》更惨，不管是360版还是PS3版都已经降到了3980日元的低价，这些高清平台的游戏首发价格都是在七、八千日元上下，短短一周就减了一半价位。众所周知X360在日本是个什么状况，首发2万多的销量就已经烧高香了，但仅就这2、3万套，以后再卖就是蜗牛的速度，库存很难卖出去，没人买，那高昂的价格就显得不成比例了，于是零售商不得不把价格猛降，以尽快清空库存。据情报《战争机器2》和《真名法典2》首发消化率都只有40%左右，剩下的这些库存，看来都逃不过贱卖的命运了。当然，这种情况仅限于通常版，游戏的限定版、同捆版价位还是很稳定的，毕竟收藏价值摆在那里，即使时间流逝其价值也会不降反升，一个盒子一张塑料片的通常版就别指望了。说到底，白菜价的迅速出现都是供与求失衡带来的结果。 □文/翅膀

↑如此迅速的价格下跌很少见，只能怪CAPCOM对市场估计不足了。

---

电软视点

# 5.55的世界哀鸿遍野？想玩破解有时真不易！

"郁闷！太郁闷了！老天为什么这样折磨我们呢！"——这不是哪个肥皂剧里主人公的台词，而是最近某论坛上点击率颇高的一篇帖子的标题的前半部分，后半部分是"仅与伤心的玩家们共勉"。整个一篇帖子从头到尾基本上是用感叹号断句的（一逗到底变成一叹到底，这位作者的语文老师估计会很羞愧），虽然铺了将近700字，不过中心思想很简单：在5.55系统的高压之下，没有破解的日子我们过不下去。

不得不说，虽然这类言论难免有白吃午餐还抱怨厨子的嫌疑，但是对于使用记忆棒玩破解的玩家来说，SCE每次对系统安全进行升级堵漏的时候，大家的日子就会难过一段时间。在5.00M33之后，索尼针对破解和自制系统的防范，采取了比以前更加重视的态度。本来以为Dark Alex沉默了，新出的5.50系统可以解决一部分问题，但是PSPGEN又搞出一个新系统，一举干掉了自以为得意的加密者，于是SCE在咬牙切齿之余，加班加点搞出了5.51和5.55，并且要求软件商给今后的游戏一律加装新系统的升级软件包。随着《装甲核心3》、《对战传说》、《特种部队》以及即将推出的由战神克里托斯客串的《灵魂能力 破碎的命运》以及《天诛3》、《GT赛车Portable》等游戏热潮的降临，玩家们开始面临一个尴尬的局面：即使这些游戏被DUMP出来，在没有新的自制固件的条件下，这些游戏也是无法玩的，这才有了之前某玩家在论坛上椎心泣血的一幕。不过话说回来，折磨玩家们的并不是老天，而是SCE。



但是SCE也有自己的道理。我们辛辛苦苦做出来的游戏，你们一分钱不花，从网上down了就玩，而且大部分人用的还是组装的记忆棒，别说第三方们的利益没有保障，就连SCE本家为此付出的损失也没处报销去。到时候游戏的资金无法回笼，你让我们喝西北风去吗？

毕竟也是在业界摸爬滚打这么多年了，SCE对于自制系统的玄机，以及玩家的心理，还是摸得比较清楚的。虽然自制系统在名义上是为了运行自制程序如模拟器等等，但是大多数人还是主要拿它来玩盗版，这一点就算是瞎子都看得出来。没有关系，你们不是觉得UMD读盘时间长，影响游戏的时间和乐趣吗？我可以推出完全免碟仓的PSP Go；你不是觉得买游戏盘太麻烦吗？我可以推出网上下载；你不是想玩模拟器吗？我也可以做（现在Game Archives除了PS模拟器之外还有PC-E等其他机种，还不包括各种官方游戏合集在内）。总之一句话：玩游戏是要付钱的，想玩PSP的游戏，就先老老实实把机器升级再说，要不然将来就没得玩！

这是一个很麻烦的问题。首先，玩家购买PSP，虽然没有签合同、立字据，但是在理论上是需要尊重SCE以及各软件商的知识产权的。不过理论仅仅是理论，为了确保玩家们遵守这一游戏规则，SCE就拿出固件升级这一屡试不爽的方法来对玩家的行为进行规制。而自制系统的出现则打破了这个规则，使玩家们在有网络的条件下，不必遵守协议即可玩到自己想玩的游戏。对于玩家来说，这当然是好事，毕竟便宜放在眼前不捡白不捡；但是对生产PSP软硬件的商家来说，赚不到钱是一个大问题。所以软件商对于SCE升级系统封堵漏洞的行为都采取支持的态度，在这种局面下，软件商把赚钱的希望寄托在SCE的加密上，而玩家们则把玩游戏的希望寄托在各个破解小组身上。阻碍自制系统研究开发的，除了PSP在软硬件上的加密陷阱之外，来自厂商的警告与威胁也是一个很重要的原因。



↑最近关于5.55问题的网络流言实在太多，假消息满天飞，怨念帖狂泛滥。

但是破解工作总是有人做的，你不行我就上，搞自制系统不但可以出名，而且还会得到相当一部分人的支持。所以在M33沉默的今天，PSPGEN、PSPITA、n00b81等更多的小组和个人都在为实现破解5.55而努力。说不定大家看到这篇视点的时候，就会有新消息出现的。 □文/猴子

# PS3《神秘海域2》中文版确定!



这两个月有个比较明显的现象，就是家用机的中文游戏方面，索尼PS3似乎突然爆发，中文游戏的推出速度明显比微软的360要高了。特别是近几期，PS3中文游戏接二连三的发布并且即将发售，倒是360方面则沉寂了许多。

PS3上的大作《神秘海域2》（台湾中文译名《秘境探险2》）中文版的相关消息已经明确，游戏将于今年10月15日正式发售，中文版和其他版本全球同时推出。限定版价格2290新台币（约合人民币475元），普通版价格1980新台币（约合人民币410元）。本作未发售前便已受到很高的关注和评价，这次中文版的推出还是比较值得PS3玩家考虑的。



←神秘海域在今年的E3展上受到了很高的评价。



汉化专递 EXPRESS CHINESE

## 《怪物猎人3》汉化提上日程

之前Wii上的DEMO版《怪物猎人3》的中文版前两个月已经由汉化爱好者发布了，不过前不久随着正式版游戏的发售，对于正式版MH3的汉化问题也就成了众多怪物猎人粉丝们最关心的问题了。

关于本作的汉化问题，目前已知的是兔友汉化组宣布已经开始着手《怪物猎人3》的汉化工作了，而且也发布了几张汉化图片。不过该汉化组之前也占了DS超大作DQ9的大坑，这游戏的汉化也是一项巨大的工程，同时着手两款大工作量超大作的汉化项目，也不知最后能达到怎样的速度和质量了，希望不要因为赶工导致质量太次的好。毕竟是爱好者众多的大作。



## 轶闻：汉化最辛苦之处

前几期介绍了索尼中文团队的日常工作以及汉化过程的主要流程以及有可能遇到的各种问题。那么，对于这些汉化成员来说，他们觉得中文化过程中哪部分最为辛苦呢？

陈云云表示繁多的翻译和突发状况不断的除错尽管会吞噬许多轻松的时光，但对她而言最辛苦的还是掌握开发进度和调整日程。既使淡季也仍需同时负责数款游戏，怎么让每款游戏都能确切赶上预期日程需要动用相当的脑力与体力。尤其是几款大作同时进行时，怎么在调整工作时间之余，绞尽脑汁掰出理由让其它部门相信这安排确实合理是很要命的。还有就是替脑袋迅速洗牌。比方说帮《多罗猫》思考企划或翻译时，必须假装自己是个喜欢可爱事物、讲话轻柔的傻妹妹，可是下一瞬间或许就得变成杀人不眨眼的特殊部队，感觉不止是兼具男女的双重性格或人格，灵魂倒错等也都是家常便饭了（笑）。

林柏毅表示最辛苦的部分要算是翻译拿捏和除错，举例来说前不久的《小小大星球》、《战鼓啪打碰2》和《勇者实在太嚣张or2》虽然玩起来轻松愉快，但游戏中对象和道具的数量却十分惊人，感觉就像是在翻译辞典，特别是《勇者实在太嚣张or2》中充满了各种典故和冷笑话，要让台湾、香港的玩者都能够在玩游戏的时候会心一笑实在非常困难，翻完后感觉整个人都被榨干了。而这三款游戏其实作业的时间都十分紧凑，发售日也很接近，各项作业都是同时进行，要精准掌握时间也很辛苦呀（汗）。

↑每个汉化工作者印象最深刻的作品未必一样，但毫无疑问都是付出大量心血的。

周绍竹则认为大量的翻译固然辛苦，但游戏尚未开发时完成的凭空想象的翻译更添难度。此外，除错必须在极为有限的时间内有效率地进行，依游戏不同，需以各角色游玩，收录中英文字幕的游戏更需以两种语言进行除错。因为必须考虑到各种玩家玩游戏时的环境，PS3的游戏还需以HD和SD的分辨率分别检查，若有疏忽可能必须订正，导致延误发售日，是大家最不愿意遇到的情形。在如此分秒必争的状态下必须同时进行说明书翻译、准备宣传素材以及新闻稿等关连作业，因此如何有效运用时间也是一大课题。

刘明龙觉得配合游戏设定统一呈现方式是最难的。今天即使翻译正确，但是呈现方式味道不对的话，还是会觉得很奇怪。就像给比较高年龄层的玩家玩的内容你不能从头到尾用可爱的语气，给低年龄层或一般玩家玩的游戏却用很深奥的字眼是同样的道理。再加上还要配合角色个性呈现不同的变化，个人觉得这是一个永远的课题。

余升融认为应该是英文游戏。毕竟日本文化和台湾相近，在翻译上也比较容易能翻出原味来，但欧美游戏在尺度掌握或要传达的意思上，要原本地呈现出来就变得些困难。

## PSP《梦想灯笼》发布汉化版

本期PSP方面发布的唯一一款游戏是《梦想灯笼》。本作是由日本一Software公司代理发行，由Full on Games和Broccoli开发制作。是一款以轮回转生为题材的传奇式文字AVG新作。游戏的开发阵容团队还是比较强大的，请到了开发过《魔界战记》的日本一Software参与企划制作、让曾开发过PS游戏《久远之绊》的Full on Games协同开发、以制作《银河天使》配乐而闻名的Broccoli则担任游戏音乐、歌曲等创作。

《梦想灯笼》是一款以"轮回转世"为关键主题的游戏，以日本东北山间村落荣重村为舞台，叙述承袭家传"琉璃玻璃焰天流剑术"的青年主角版守鹫志，和一名在黄泉世界徘徊的少女之间的悲伤而又优美的爱情故事，与突然出现的恶鬼展开自平安时代持续至今的人鬼之战。

本作的汉化经过了汉化组近半年的努力，虽然仅就文本来说，翻译量看似并不算大，只有760KB左右，但由于最开始的翻译人员只有2人，所以实际上也够忙的了。

近期PSP汉化游戏

| 游戏名称 | 汉化程度 | 汉化组 |
|---|---|---|
| 梦想灯笼 | 基本完善 | PSPCHINA汉化组 |

←对于喜欢日本一游戏的朋友来说，本作还不错。

## 白金之后，再出三款NDS汉化游戏

尽管前不久刚发布的《口袋妖怪 白金》的中文版很有可能成为这个暑假人气最高的NDS汉化游戏了，不过小编个人意见呢还是建议大家等完善版出来再玩。至于本期，则有三款NDS汉化游戏陆续发布，它们分别是《樱大战 因为有你》、《Q版新世纪福音战士》和《牧场物语 欢迎来到风之集市》。

NDS上的这款樱大战，与系列正统作品不同，属于迷宫类型的作品，不过对于喜欢本系列的朋友而言，自然也是不会错过的。本次发布的汉化版由于本游戏中动画语音要素太多，加上格式特殊，所以游戏中的过场动画与带语音的动画是无法汉化的，而且游戏中因为能够语音输入，所以一小部分语音输入有关的人物名字会是原文。

至于《牧场物语 欢迎来到风之集市》，虽然近年来牧场系列的推出速度让人感觉实在是有些过快了，不过喜欢它的朋友仍然还是有不少的。本作的翻译经过了汉化人员们近8个月的努力，其中有许多都有系列汉化的经验，一些专有名词还特意翻查词典，质量还是有保证的。

近期NDS汉化游戏

| 游戏名称 | 汉化程度 | 汉化组 |
|---|---|---|
| 樱大战 因为有你 | 完美汉化 | 胜利汉化组 |
| Q版新世纪福音战士 | 基本完善 | 曲奇汉化组、3DM汉化组联合汉化 |
| 牧场物语 欢迎来到风之集市 | 基本完善 | SOMA&YOME汉化组 |

# 风云汇聚，共37名武将登场

# 戦国無双3



新武将——
## 甲斐姬
**无比华美的绮丽姬将参见**

史实上市北条军武将成田氏家之女，人称“东国第一美女”，在小田原城陷落后，作为议和条件之一，成为秀吉的侧室。

绚烂华丽地切入敌阵！

| NINTENDO Wii | 本刊译名：战国无双3 | | 2009年11月19日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作育成 | KOEI | 6800日元 | 日版 |
| | DVD | 1-2人 | 记忆卡容量未知 | 12岁以上 |

毫无疑问，《战国无双3》是当今《无双》系列的最强之作，目前已经公布了本次参战的无双武将人数会达到史无前例的37名，《战国无双》系列一贯注重武将的个性化，相信新加入的武将一定也是具有自己独特的风格。另外本作中还加入新系统，那就是“影技”和“无双奥义·皆传”。还新增了“练技槽”和在战场上使用道具这两项设定，本次报道正可谓是“分量十足”个人估计，这次无双演武模式将不再采用个人传记的形式，而且是通过势力形式来展开。 □文/七曜




——新武将
## 黑田官兵卫
**冷彻无情的鬼谋神算军师**

他所使用的武器是妖气球和鬼之手。他是秀吉最得力的军师之一。姬路城城主黑田兵库助职隆长子，原名黑田官兵卫孝高，幼名万吉，号如水。

用鬼之力将敌打入深渊






→这是甲斐姬的“无双奥义·皆传”，从地底扬起冰岚，对敌人施展大范围攻击。




## 在系列中，首次登场的新战斗系统“影技”

借由本作中新增的“影技”系统，玩家即可像连舞一般发动连续不断的攻击，但是“影技”并非无限发动。它需要消耗人物头像左侧的“练技槽”（五连宝珠形态），通过消耗“练技槽”玩家即可以用影技动作来取消其他攻击动作，从而连续不断地发动强力连击，这有些类似2代中的“行云流水”、“青云之志”等技能。




↑黑田官兵卫的“无双奥义·皆传”，无数极光将敌人团团围住，然后召唤鬼之手进行攻击。




↑加藤清正的“无双奥义”，从图中来分析，应该是大范围的清兵型乱舞技。




用片镰枪将敌人一扫而尽

新武将——
## 加藤清正
**洋溢着热血豪情的若武者**

所使用的武器为片镰枪。安土桃山时代、江户时代的大名，幼名虎之助，是初代熊本藩主。秀吉麾下“贱岳七本枪”之一，骁勇善战，被称为“鬼加藤”，“虎加藤”。

## 石破天惊的无双奥义·皆传

从官网图片中，可以看见无双槽还是和《战国无双2》时一样，分为了三段，而当“无双槽”与“练技槽”同时蓄满的情况下，发动无双奥义即可成为“无双奥义·皆传”。这种将全部蓄积的力量一次性全部释放的招式，可想而知是具有石破天惊般的威力的，个人估计能和《战国无双2》的技能“虎乱3”媲美。每名武将发动“无双奥义·皆传”后，都会有全新的动作出现。




↑这就是加藤清正的“无双奥义·皆传”，用片镰枪卷起真空刃将敌人撕裂。



↓石田三成的“奥义・皆传”，类似2代中他的特殊技的广域版，大量陷阱一齐发动。

## 吾身如江芦间点点灯火随之消逝而去……

↑石田三成的“无双奥义”是以回旋铁扇攻击为主，不过系列前作中，发动“无双奥义”时会出现每人的代表字，这次似乎没了。

### 石田三成

不成器的空想理论家

武器是铁扇。桃山时代名将，以忠诚、仁义、足智多谋著称。丰臣秀吉的得力干将，当时日本最高权力机构“五奉行”的首席元老。

### 直江兼续

重情重义的上杉怀刀

武器是刀和护符。战国后期的名将，上杉家的智将，人称文武兼备、内外皆能之才将，更与伊达之片仓景纲并称“天下第一陪臣”。





## 波澜壮阔的战国全景

本作剧情分为3大主轴，包括以引领战国局势发展的织田信长、丰臣秀吉、德川家康为主的“战国三杰故事”，以武田信玄与上杉谦信争霸为主的“关东三国志”，以及以加藤清正、真田幸村等年轻武将为主的“关原若武者的故事”。

### 真田幸村

一骑当千的第一强兵

武器依然是十文字枪。他在上田城攻防战中一战成名，之后在大阪夏之阵中在率军冲击德川军总大将阵地时因兵力悬殊，最后力竭而死。

## 灵活应对危机时刻，自行使用携带道具

在《战国无双KATANA》中，新增了玩家可以在战场上使用出阵前，所携带好的道具这个系统。从目前所公布的图片来看，这个系统继承到了本作。比如在出阵前就装备了“般若汤”，那么在战斗中濒死时就能自行选择使用，但这说明战场上能够捡到的回复品会变少，或者没有。那么个人猜测《战国无双KATANA》中的回复技能系统也会继承到本作，比如达成100连击能回复体力的技能，或者每达到一定的战斗点数能回复体力的技能等等。而且能携带的不止是回复型的，还有例如“黑漆太刀”这种暂时提升攻击力的辅助道具，或者是延长战斗时间的“勾玉”等等。

## 驰骋疆场，御家神将世无双。浴血沙场谁人能当！



↑本多忠胜的“无双奥义・皆传”，跳到空中，高举大枪砸向地面。引起大地鸣动，喷射出巨大能量攻击敌人。

### 本多忠胜

战国无双的德川神将

日本战国时期名将，时称“战国第一猛将”、“鬼之平八”，德川四天王（酒井忠次、井伊直政及神原康政），德川家康的心腹之将。是本多忠高长男，通称平八郎。

# E3大奖评比力压战神！

在今年E3官方大奖中一共评出了15个奖项，而本次评奖最出风头的游戏并非事先关注度极高的《战神3》，而是《神秘海域2》！本作以入围四项、得奖三项的超优异成绩成为最大赢家，它一共获得了年度展会大奖、最佳主机游戏奖与最佳动作冒险游戏奖。既然能在如此权威的评比中力压《战神3》这样的超大作，这足以证明本作的超高素质了。 □文/北斗






本作美版确定在10月13日发售，欧版在10月23日发售，而且还会于10月15日在我国台湾地区发售官方中英文合版。此外同时还宣布了在Amazon、GameStop、Game Crazy和BestBuy进行预定的话，将各自独占一款DLC预约特典。其中GameStop的最为厚道：优先拥有多人联机DEMO、DLC"复仇功能"。





↑主角德雷克的造型也很有特色：T恤牛仔裤，外衣下角不完全的插入了裤子之中，两边袖子都不同样式地卷起，枪鞘甩在一边……"不对称"的服装反而更让人印象深刻。

## 再现真实！
### 投入大增的细致环境

游戏里虽然有需要内森决择的场面，但是本作不是那种开放式的玩家的选择决定故事发展大方向的游戏，那是另一类型的游戏了。本作仍然是线性叙述故事的游戏。



←游戏借助PS3的机能，画面表现极为优秀。

## 职业是专业宝物猎人的内森·德雷克，爱好是解答历史遗留谜团和积累物质财富！

作为神秘海域系列的主角内森·德雷克，是一个颇有些类似劳拉的专业宝物猎人，不过与劳拉稍微不同的一点在于，德雷克除了喜欢搜寻宝物之外，还喜欢探究各种历史上的谜题。在德雷克冒险的一生中有着许许多多精彩的传奇经历，其中包括：被雇佣从未知商人处夺回中国元代蒙古油灯；最初的冒险发现了马可波罗失落的船队；目前正沿着马可波罗的足迹返回香巴拉，为了拿回如意石（Cintamani Stone）——佛教传说中可以实现愿望的宝物；领导了取回传说中黄金国（El Dorado）秘宝的冒险，找到了16世纪传奇般冒险家弗朗西斯·德雷克的棺木；并拯救世界于未知古代疾病的危险。

作为一个时刻有可能与死神打交道的冒险者，德雷克掌握了丰富的技能和经验，其中包括熟练运用各种火器；游历各地，熟练掌握在各种地理地貌下的生存技能；熟练掌握自由攀爬和绳降技能；SCUBA认证，经历过海滩生存和海底宝物搜寻；有处理多语言环境的知识，包括中世纪拉丁语、16世纪西班牙语、早期现代英语和一些印尼语等等；单独行动最佳，但是也知道团队合作的机理，比较适合在小型团队里工作；性格方面乐观、上进、适应能力很强。

## 德雷克的特色T恤……

↑高度再现的实景，使得玩家投入感大增。

↑由于制作小组在开发游戏时去许多城市实地采风，因此游戏中的场景将会非常逼真。

## 足迹遍布世界各地 自由往返各个舞台

游戏开始时玩家是在土耳其，然后会穿过尼泊尔的婆罗洲，到西藏的雪上和喜马拉雅山以及更多地方。这次各个场景间的切换不再只是一段动画，而是自由行动。





## 完美再现各地别样风情

←↑在开发商顽皮狗工作室内部，有一个专门摆放世界各地特色物品的小型展览室。

# 来自开发人员的访谈，揭开神秘海域2制作秘闻

**——我们是否要将游戏主角德雷克看作是个异类怪客呢？因为我在玩第一作时发现他是个万人迷式的人物。但是当我通关后我发现事实上他杀掉了近400个人，俨然像一个冷血动物……**

Amy Hennig 确实——事实上这个是我们在游戏这个媒体上表现人物所要越来越多地面对的问题。其实游戏这个媒体形式发展到现在，其中的人物渲染的越来越丰满，不仅仅是图像层面上的，而是从各个方面的渲染：比如人物性格、行为举止、个人表现等等。有些人把这个问题形容为“游戏内人物不可逾越的性格鸿沟”。

现在，如果你完完全全地按照一部电影来制作游戏，用一部经典电影来举例子：如果你完全按照《夺宝奇兵1》来制作游戏的话，那就不会非常有趣的。因为游戏是个主动的表现形式，你需要打斗和射击的互动。

一方面来说，你能从角色的角度来思考的感觉正是对我们工作的肯定，因为我们塑造的角色相当的成功，而他的所作所为正是你所做的，比如杀这么多人；而另一方面，你几乎是不可避免要用“互动”的部分来映射到自己。也许这听起来像一个”逃避”式的解释，但是我们想要让游戏“好玩”。所以你不需要太当真。

所以把游戏和一部电影作平行式的对比是有点过了。因为游戏是一个不同的媒体，我们只是尽量的让作品符合到电影的表达方式，可是如果我们让你游戏的两个小时里只遇到3个敌人，你一定会说“太恶心了这游戏”。所以我们应该需要做出一些妥协。

**——接下来是个简单点的问题，你能介绍一下游戏这种“现代气息的寻宝游戏”的创意来源吗？有很多电影都是游戏的创意来源，那《神秘海域2》呢？**

Amy Hennig 很明显的我们参考了很多东西。在制作第一集是我们就重组了很多电影、书籍和漫画。

比如说一部古老的冒险系列《Doc Savage》或者漫画系列《omics Tintin.》又或者电影，从30年代的Gunga Din到50年代的一些，再到80年代和现代的比如《国家宝藏》以及《达芬奇密码》等等。我们尽可能多的阅览它们，而且一遍又一遍地不断反复，尽量按照我们的需求去粕取精。

一个很大的来源于电影的创意莫过于“平民英雄”这个概念了。这个概念在电影里不算新潮，但是在游戏里绝对不多见。这个概念就是角色的那些“不熟练”的打斗、不熟练的枪法，那些一看就不是训练有素的反恐队员或者海豹突击队的样式。反而，这些技能基本来自于街头斗殴又或者是“这样拿枪估计是对的吧”可是从来不知道怎么去正确的瞄准射击。

德雷克没有进过专业的训练，当他打出自己的拳头是常常会导致身体失去平衡，而且打到自己的头，所以游戏在制作过程中我们都在有意识地制作出这样的感觉。但要实现这种还是菜鸟的打斗感，往往要做出数十甚至上百个不同的动作，这样才更有真实性。

## 1. 充满动作要素的快节奏游戏

虽然这类作品中少不了大量谜题机关，不过游戏厂商表示“我们从不拘泥于复杂的解密而使游戏节奏下降，始终保持游戏高速有趣。”



## 2. 格调从不过分严肃

游戏将结合悬疑、神秘和戏剧要素。开发时始终把“滑稽蹩脚的动作风格”紧记于心，通过一些不时出现的机智对白或者滑稽的桥段来打破紧张的气氛。

## 3. 德雷克只是个普通人

德雷克不是007，他从来不会完全掌控自己，为摆脱困境时常没有计划地运用周围一切东西。他从来不会有“强力化”或者变成超人的事情发生。



## 4. 我们发掘失落或者神秘的地点

开发者想要大部分的冒险都花在探索“未触及”的地域——与世隔绝或被时间遗忘之地。

## 5. 游戏世界里存在可以致信的超自然元素！

会存在神秘且看起来像是超自然现象的元素，但这些元素始终可能让德雷克去尝试思考解释。游戏更接近于X档案而非蝎子王。



## 在游戏中将会出现世界各地的语言

既然冒险足迹遍布世界各地，主角德雷克自然免不了要和说各种语言的人们打交道。在本作中也继承了这一特点并且将会加以发扬，本作中将会出现土耳其语、藏语、尼泊尔语——冒险中将有成段的用外语表现的对白。有一重要的角色叫Tenzen，你会在西藏遇到这个人，然后这个人将会一度成为你的同伴，很有趣的是Tenzen不会说英语，而德雷克当然不会说藏语，他们的对白就这样硬生生地开始了。我们没有为藏语打英语字幕，所以玩家就和德雷克站在一条船上了，你会想“他在说什么？”以及类似这样的有趣场景。

## 顽皮狗工作室，从高产到精细

还记得从96年到99年每年一作的古惑狼么？还有从2003年到2005年3年内的数款“杰克”新作？顽皮狗（Naughty Dog）工作室，这个曾经以高产著称的工作室，到了PS3上的《神秘海域》系列时似乎突然转变成了“慢工出细活”的风格。



### 夜以继日的工作 全力打造PS3超大作



### 真实的“顽皮狗”

↑从最初成立到现在，顽皮狗工作室已经诞生了14年。



←工作室内真正的“顽皮狗”，叫Pogo的法国斗牛犬和叫Trumpet的卷毛比熊犬。

## 与自己的伙伴们组成小团队能背靠背共同战斗

→德雷克并不是一个人在冒险，他也有着自己最为信任的一群伙伴。

现在已知的伙伴有这次新增的Tenzen，以及前作中的Chloe和Elena，据说伙伴数量最终会是“5个半”：因为其中一个是侏儒。游戏里会有很多同伴同时出现的场景。

| PLAYSTATION 3 PS3 | 本刊译名：神秘海域2 | | 2009年10月15日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | SCE | 59.99美元 | 美版 |
| | 蓝光 | 1-4人 | 记忆卡容量未知 | 审查预定 |

# 狩猎战役即将开始

# GOD EATER

| PS Portable PSP | 本刊译名：噬神者 | | | 2009年秋季预定 |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | Bandai Namco Games | 价格未定 | 日版 |
| | UMD-ROM | 1-4人 | 记忆容量未定 | 审查预定 |

受《怪物猎人》的影响，Bandai Namco也对制作这个类型的游戏产生了巨大的兴趣，近日公布的《噬神者》就是这样一部以多人连线组队作战、共同挑战巨大怪物为主题的作品。在上一次的游戏介绍中，我们已经知道本作的主题是主人公们使用名为“神机”的武器，在世界各地消灭一种叫“狂神”的怪物。在游戏中，玩家们可以利用无限LAN将最多4台PSP连在一起共同作战，也可以自己带领三名AI同伴挑战狂神，这与单人模式下只能单刷或者只带一个助手的《怪物猎人》相比，似乎更有助于冒险的展开。不知道这样做会不会使游戏的难度降低，不过从目前公布的画面来看，游戏的战斗部分相当激烈，感觉还不错。本作的另外一个特色就是每一名角色都有自己的名字、背景、专属的形象和声优。游戏的故事部分也相当丰富，在主线流程中还将有许多特定的剧情发生，喜欢看故事的玩家大概会对这部作品比较满意的。本作有着不同于《怪物猎人》的魅力，喜欢日式风格动作冒险游戏的玩家们不要错过这部《噬神者》哦！ □文／猴子

## 雨宫椿
### 冷艳的女指挥官

负责指挥主人公所在部队的女教官，担任部队的指挥和统括事务。她是极少数从战场上生存下来的初代“噬神者”之一。第一部队的队长林登实际上是她的弟弟。



## 集合你的同伴们一起和狂神死斗

集团对集团的战斗是本作最大的特征。在剧情模式下，每次主角出发的时候都要与AI同伴组成统一战线，一起和强大的狂神作战。队伍中的角色分为主攻、辅助和回复等类型。

## 多种多样的狂神类别等待玩家的讨伐

↓一除了上次介绍的巨大狂神之外，还有许多小型的狂神出现。最典型的是这种名叫“扎伊哥特”的小怪物，在世界各地都有。



### 扎伊哥特
分布广泛的小型狂神

## 佩拉·木神
### 从事神机武器研究的科学家

狂神退治部队“芬里尔”远东支部的独立研究者，在游戏里主要为主人公们提供教育性的帮助。他和支部长西克扎尔是老朋友。从性格上来说，这个家伙是一个深不可测的人。

## 在紧急时刻救助濒死同伴，原地复活！

一在单独与狂神交战的时候，要注意敌人的攻击与自己的体力。

在《怪物猎人》中，如果被怪物袭击体力耗尽，就会被送回营地。而《噬神者》的一个特点就是当同伴处于力尽状态的时候，旁边的同伴赶上去按O键就可以进行救助，不知这个系统是不是和生化5学的。

## 注意枪剑形态转换时候的区别

神机在枪状态下是要消费子弹（OP）的，如果OP用完的了话就不能射击，不同类型的子弹对于OP的消费也不同。而剑状态消费的则是ST，在用剑攻击的时候可以回复子弹的OP。

## 武器类型和状态在屏显之下一目了然

一游戏的显示十分直观。在屏幕左上方有3种不同类型的槽：HP（体力槽）、OP（神机子弹槽）和ST（耐力槽）。



# 重现文艺复兴时期的意大利



就在今年的科隆游戏展正式召开前不久，曾经在网上爆出育碧因财报不佳而推迟了许多大作的新闻，其中就包括广受期待的大作《刺客信条2》。不过虽有育碧马上澄清：《刺客信条2》会按期上市，具体发售时间正是前阵子宣布的今年11月17日。与此同时，育碧首席财务官Alain Martinez在接受采访时宣称，《刺客信条2》不但不会推迟，在销量方面甚至还会比初代《刺客信条》略有提高。

Alain Martinez认为，《刺客信条2》会比初代销量增加15%左右。他还说，15%的销量可能是因为增加了一个新的游戏平台——PSP上的《刺客信条：血统》。《刺客信条》1代全球的累积销售截止到2009年第一季度已到达到800万份，按照育碧自己推算15%的销量提升，那么《刺客信条2》突破千万指日可待。虽然科隆游戏展算不得规模特别大，但这次展会育碧的《刺客信条2》仍旧是高调出击。

## ASSASSIN'S CREED II

本作是《刺客信条》系列的正统续作，游戏的故事舞台从十字军东征时期的耶路撒冷来到了文艺复兴时期的意大利，故事的主角是一名遭到对立家族迫害的贵族青年，为了替家族雪耻而选择了复仇的道路。游戏发售日已经确定，就在今年11月17日！

□文/北斗



## 灵活运用各种手段对目标展开毫不留情的刺杀！

命名为《刺客信条：世系》系列电影短片预定2009年年底放出，一共分三部，三部电影短片将描述二代主角Ezio父亲Giovanni Auditore da Firenze的故事，这一系列电影短片将作为《刺客信条2》游戏剧情的序幕。

↑作为刺客，与街道中的角色们交流获取情报也很重要，这样有可能了解到轻松的刺杀途径。

## 新增梅迪奇王宫的场景去寻找秘密宝藏

根据最新消息，育碧与Gamestop合作，已经放出三个DLC任务之一：Palazzo Medici（梅迪奇宫）该DLC包开始接受预定。玩家将可以通过实体店和网上商店两种方式预定（含Xbox360和PS3两个版本）。梅迪奇宫位于意大利的佛罗伦萨，梅迪奇王室宫殿修建于17世纪，它的一层南侧是豪华的王室套房。套房中装饰着佛罗伦萨画派的壁画，以及由宫廷画家佛兰德人贾斯特斯·萨斯特曼斯（Justus Sustermans）所作的梅迪奇的一系列肖像画，和18世纪的哥白林挂毯。育碧透露梅迪奇宫内藏有大量的秘密宝藏，可以给玩家带来意想不到的收获。

这次展会新公布的画面中最令人印象深刻的是Ezio使用达芬奇设计的飞行器在威尼斯运河上帅气滑翔，穿越火焰与火盆的场景。



↑Ezio将使用多样化的刺杀技巧，比如隐藏在手腕处的小刀等。

## 黑色豪华限定版预约就有新关卡

本作限定版内容包括：游戏原画本、原声CD、3个奖励关卡、角Ezio的可动手办。目前，该限定版暂定只会在英国、澳大利亚等PAL制式地区上市，售价分别为69.99英镑和149.95澳元。

→画廊是意大利文艺复兴时期的标志。

| PS3 / X360 | 本刊译名：刺客信条2 | | 2009年11月17日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | Ubisoft | 59.99美元 | 美版 |
| | 蓝光/DVD | 1人 | 记忆容量未定 | 审查预定 |

# Money 游戏中的金钱世界！

搜罗各种游戏世界之中的金钱
你知道这些货币的名字有何来历吗？

## ——光怪陆离的游戏货币大汇总



“钱者，国之大事，死生之地，不可不察也。”——这是伟大的《孙子兵法》开篇第一句，当然，被我略略改动了一个字。从小的思想教育告诉我们“人，决不能一切向钱看”，但是，社会经验也同时告诉我吗“人，没有钱也是万万不能滴”。这个宝贵的生活经验不仅在现实生活中成为了铁一般的真理，即便是在游戏世界中也能让人切身体会得到。

在游戏的世界中，有着各种各样的货币，而且它们对玩家们的冒险往往有着很大的影响：没钱买不起装备吧？没钱吃不起饭吧？没钱住不起旅馆吧？没钱死了都没人给你复活吧？

怎么样？都不行吧。虽然说并非所有的游戏之中都需要用到金钱或是类似的设定，但是如今越来越多的作品中都是如此的了，特别是追求真实性的那些游戏。其实，关于游戏中的货币，有着许许多多非常有意思的小趣事，这次就让我们一起来看一看。

□文/北斗

## MONEY 千奇百怪、匪夷所思的货币名称！

既然是作为货币，姑且不管其到底是普通的金银、宝石还是心脏瓶盖之类稀奇古怪的东东，那么即使在游戏中也得有个自己的货币单位。例如人民币的货币单位是“元”，英镑的货币单位是“磅”之类的，在许多游戏中，其对货币的称呼也往往是千奇百怪。而这些称呼，有的或许还能根据游戏中的一些要素加以推断出来，另外许多则多半是制作人们随口胡扯出来的……



### Gil ギル（最终幻想系列）



“GIL”是FF系列里对金钱的标准称呼，至于这个词到底有何来由如今也没有官方的说法。一种说法认为“GIL”来源于系列里著名“反派角色”吉尔加美修”（ギルガメッシュ，Gilgamesh）的缩写；还有一种说法就比较荒谬了，认为其是将“鱼鳃”（GILL）去掉最后一个字母后的缩写……

### Potch ポッチ（幻想水浒传系列）



Potch是NAMCO幻想水浒传系列中的通用货币名称，单从字面意思来看，很难理解这是什么意思，Potch在英文中是一种劣质蛋白石。蛋白石作为货币来使用或是称呼的话，倒也可以理解，只是为什么还得选个“劣质”的呢？甚至还有人由此联想到了一款名为《Potch & Patch》的儿童动画……

### Munny マニー（王国之心系列）



王国之心是由SE和迪斯尼合作的动作角色扮演游戏系列。其货币的称呼是“Munny”，虽然读音上与钱Money相同，但是为何要取这么一个名字呢？其意思可是“木乃伊”哎，肯定不是指这玩意儿吧！考虑到王国之心的受众年龄会比较小一些，莫非采用这个单词是为了迎合低龄玩家？

### Meseta メセタ（梦幻之星系列）



作为世嘉梦幻之星系列中的货币名称，“Meseta”在英文中意思是“高地”，在现实社会中一般会提及这个单词的有两个：一个是西班牙境内的“Meseta中央高地”；还有一个则是危地马拉境内的一座死火山。此外，甚至还有人声称在墨西哥饭店的菜单中看到过这个单词（汗）。

### Fol フォル（星海传说系列）



Fol这个单词在星海传说和《无尽隐秘》中作为货币单位而使用。至于其具体是怎么来的，基本无法猜出来。听上去倒像是某个单词的缩写又或是两个单词的合并，再或者是开发人员随便想的词儿……而且由于星海4和无尽隐秘这两款游戏都是由Tri-Ace制作，因此两款游戏用的是同样的货币。

### Gald ガルド（传说系列）




Gald是历代传说系列中的标准货币名称，至于这个词的来历——Gald多半就是金“Gold”的改写又或者单纯只是误写。如果是特意将Gold改写为Gald的话，虽然也不是就不能理解，但又有何必要？倒是考虑到日本人糟糕的英语水平，因此写错了这个理由反而更加容易让人接受了……

### Pokedollars 元（口袋妖怪系列）



其实在口袋妖怪中的货币单位已经算是比较正常的了，日版的货币单位就是普通的“日元”，而美版的则有点不同，不是“dollar”，而是“Pokedollar”。估计口袋妖怪世界里的人由于PM们的普遍性，因此对PM们的执念过深，非得在货币前面也要加个“Poke”才肯罢休啊！

### SIMOLEON 美元（模拟人生系列）





“SIMOLEON”是美国俚语中的“一元”的意思，在EA的模拟人生，模拟城市等一系列作品中，作为基本的货币而存在。说到这个货币，其实也说不上有什么新意，之所以会采取这个名称，主要也是为了考虑到大家理解起来都很方便了。各代模拟人生中SIMOLEON的购买力也是天差地远。

# MONEY 再没有比这些更怪的游戏货币了！

说到金钱，从经济学的角度来解释，无非就是更高级的一般等价物。原始社会的人们，因为各自部落的分工不同，例如有的部落擅长打猎，有的部落擅长打鱼，有的部落擅长耕种，为了能够各取所需，就需要互相交换。最初的方式是以物易物，比如直接用我的粮食换你的鱼，商量好个比例就行，但是随着需要交换物品种类的越来越多，这种交换方式实在太过麻烦，于是就采用了一般等价物的方式。早期的一般等价物中比较典型的就是贝壳了，金钱的基本功能其实和当时的贝壳差不多，至于其他的经济衍生功能，都是后来的事了。

恩，基本情况就是这样的了。那么，在游戏中的货币，也未必都是金钱或是纸钞，自然也会存在着各种各样奇怪的形式。

## HEARTS 心脏（光之神话天使岛传说）

呃……这个就比较血腥了。《光之神话天使岛传说（Kid Icarus）》是1986年在FC上发售的一款动作游戏，其实直译过来的话应该是《少年伊卡洛斯》。游戏的玩法其实比较简单，就是早年的动作过关游戏，不断的将每一个场景里的敌人都打倒。不过这个游戏最血腥的一点就是干掉敌人后会获得其心脏（HEARTS），然后以此为货币，在过关后去诸神那里换取各种道具……虽然以当时的像素级画面来看，这些HEARTS其实也就是心形的卡通图案，不过联想一下：某少年英雄，不断杀死怪物，然后用它们的心脏去跟神换取奖励。这都是些什么样的英雄和什么样的神啊！

## RED ORBS 红球（恶魔猎人系列）

ORBS的设定是恶魔猎人系列里的经典系统，ORBS分为三类：红色的作为基本货币使用，通关后可以用来购买新武器以及学习新技能等等；蓝色的增加魔力上限，绿色的可以恢复体力，其他还有一些特殊的ORB。说到这个红球的入手方法主要有两个：一是打败敌人后直接获得，二是游戏特定场景中类似矿石一样的东东。类似设定还有《战神》。

## DIAMONDS 钻石（孤岛惊魂系列）

这个设定其实和赛尔达有些类似，其实不论是钻石还是宝石，都属于高价物品，虽然在现实生活中，这样的东东很有可能引发犯罪（例如经典警匪片里面尤其喜爱引用抢劫一大袋子钻石的桥段）。不过到了游戏的世界中，钻石这么高贵的东东也就只能“沦为”普通的货币了，在《孤岛惊魂》里，就是需要用得到的钻石去购买各种武器。

## KOMBAT COINS 快打纪念币（真人快打 致命联盟系列）

这个，严格上来说不能算是标准的游戏货币。毕竟对于真人快打这样的格斗游戏而言，加入金钱的概念意义不大。但是这个纪念币呢，却是可以用来开启许多隐藏要素的关键道具，例如隐藏服装和隐藏角色等。其他许多格斗游戏或是赛车游戏中也有类似的概念，加入一个类似这玩意的系统，用以专门开启隐藏要素。


↑这类纪念币严格来讲不算货币。

## BOTTLECAPS 瓶子盖（辐射3）

恩，这个是比较诡异的设定了。虽然在《辐射3》的背景设定里，是一个灾难片般后的世界，绝大部分人都只能生活在防护严密的基地中，只有一些追求自由的流浪者们才会冒着生命危险在野外生存。而在这样一个世界里的通用货币就是瓶子盖了，按理说像《我的暑假》那样，去捡空瓶子换钱的设定倒是非常合理。



↑瓶盖就是辐射3中的通用货币。

## COIN 金币（超级马里奥系列）

说到游戏里的金钱，毫无疑问最先想到的就是超级马里奥里面的金币了。事实上，不断的去顶金币就是马里奥世界最为重要的游戏元素，而里面金币给人的印象尤为深刻，因此，超级马里奥在我国还有一个更加通俗的称呼：“金币马力”。严格来说，纯动作版的马里奥作品中的金币不能算是货币，因为这里面你没啥东西可买，不过每攒够100枚就能获得一条生命的奖励，也可以看成是变相的用金币去购买生存机会了。另外，在《马里奥RPG》系列和《纸片马里奥》里面金币就的的确确是作为货币来存在了，主要用来购买各种道具，而获得金币的方法有直接去顶或是战斗获胜两种途径。

## RUBY 宝石（赛尔达系列）

宝石是赛尔达系列里的标准货币，主要用来去商店里换取各种武器装备。而在游戏里获取宝石的方法也比较有特色，这些宝石都是隐藏在草丛中的，割开草丛就有可能会发现地上有宝石可捡。所以也有玩家会考虑在草丛中不断用回旋斩找宝石。此外，在赛尔达中，宝石根据体积大小分为三种，依次代表1枚、10枚和50枚。


↑有的敌人也有可能掉宝石。

## BOLTS 螺栓（洛克人系列）

作为CAPCOM自FC时代就已经以难度闻名的《洛克人》系列，相信大家都有接触过，而在洛克人9的世界里，其货币竟然是用的螺栓！打败敌人后掉螺栓，然后用这玩意儿去跟博士换取各种各样的道具。说到螺栓，小编童年的时候似乎有捡这玩意儿收集的奇特嗜好，如果我生活在洛克人的世界里的话，说不定早已是富豪一个了……



↑螺栓就是机器人世界中的金钱。

## “小心我拿钱砸死你！”——金钱战术

记得大约是十来年前的时候，似乎是小说还是类似文学载体里，用来形容暴发户或是品德不良的富豪时，往往有这样的常见桥段：某富豪与平民百姓发生纠纷后，就会趾高气扬的说“回头老子拿钱抽死你”此类“名言”。说过说，好像现实社会里用钱抽死人这种零概率事件基本没怎么听说过，不过在游戏中，确实存在着各种用金钱直接攻击敌人的手段。

### 乾坤一掷（仙剑系列）

国产RPG游戏《仙剑奇侠传》中的无敌招式，想必大家都是非常之熟悉的了。由仙一女主角林月如首创，因其威力强大以及完美群杀的效果成为仙剑系列的保留招式，除了仙二外，每一代都会出现。在新仙剑中，乾坤一掷消耗金钱5000，造成2500伤害。如果在之前先使用天罡战气，再使用乾坤一掷会造成5000伤害。作为经典国产RPG中的经典招式，因其杀伤力凶猛、名称朗朗上口以及烧钱速度巨快，实为经典设定。

### 扔钱（最终幻想系列）

“扔钱”这一招最早被引入FF系列，应该是在5代，作为“侍”这个职业的固有技能，AP30点的时候可以学到。一次性扔出大量金钱进行全体攻击，杀伤力巨大，同时也是非常烧钱的技能，中前期无法作为常规杀伤手段使用。在PSP版的外传“核心危机”中，最后扎克斯的扔钱攻击也是杀伤力极猛的招式，让人印象非常深刻。

### 金币雨（勇者斗恶龙9）

最新的DS游戏DQ9中，拿到职业“超级明星”的秘传书后可以学会的一招。名为“ゴ－ルドシャワ－”，使用的时候直接向天上洒出满屏的金币，然后掉落下来直接攻击全体敌人。一次消费1000大洋，看上去很华丽，攻击力也颇为可观，只是不知道敌人是给金币的重量砸死的，还是给漫天金灿灿的金币给晃死的……



# NEWGAME COMMENT 游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

## 点评家

在这个档期本来有很受玩家期待的SE大作《巴哈姆特之血》，但没想到本作的素质实在是很对不住各位玩家，不过还有更雷的作品就是《真名法典》。玩了这个多RPG作品，重来没有碰到过这么乏味的。而且流程很拖沓，就像一个网游。



## 8月6日 真名法典2

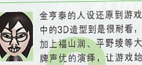


360
■Softmax
■角色扮演
■日版 ■DVD
■12岁以上 ■1人



这个号称“历时4年，耗资10亿日元”来开发的游戏丝毫没有看出强在哪里。本作即没有FF和DQ得销量，也没有《旺达与巨像》的素质。本作的流畅画面是以背景弱化、画面特效的大幅削弱作为代价来实现的，游戏剧情和流程都十分的拖沓，往往在漫长的过程中会让玩家对平淡重复的画面产生枯燥及麻木感。战斗系统毫无新意，一个平庸的“网游”。By七曜

缺乏次世代气势的RPG，战斗采用了即时方式，不过这类系统在RPG的体系中已经被运用得很多，在本作中并没有因为升级为次世代主机而激发出更多光彩。剧情超俗套，可能是人设的关系，男女主人公非常的让编者不适，过于韩流是主要原因。另外，游戏中的分支任务不少，但大多设计得缺乏亮点，表现平平。总的说来，本作完全不够次世代RPG的标准。 By 能量块



金亨泰的人设还原到游戏中的3D造型到是很耐看，加上福山润、平野绫等大牌声优的演绎，让游戏始终透出浓烈的日式RPG风味，剧情也很不错。战斗系统有可圈可点的地方，不过频繁换人感觉很麻烦，手动操作的打击感有些生硬，必杀技华丽之余又让那种换人系统限制了流畅性，整体战斗感觉还是更接近网游，在缺乏日式RPG的现在，本作还是值得一玩的。 By 翅膀

## 8月18日 重返德军总部 黑曜阴谋



PS3 360
■Activision
■第一人称射击
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1-2人



相比之前的系列作品，本作中加入了多重路线的设计，玩家可以尽情在游戏当中进行探索，并且不断改变攻击战术。而且本作的武器使用起来也颇有意思，其中包含了冲锋枪、无瞄准镜步枪、加德林机炮，和固定式机关枪等。但是随着游戏的进行，由“尸幕能量”所推动的高科技武器将会成为战斗的重心，例如在杀死装甲士兵后就可以取得电能枪。By 七曜

FPS经典名作的新续篇，剧情紧接着前作，更加夸大的科幻恐怖色彩充斥整个游戏，玩家的心理承受力又遇到了挑战。比较让人遗憾的是游戏的流程并不长，单机很快就会打完，而原 本期待的非单线程流程的设计也多少有些缺少刺激，尽管有一定的自由度，但玩家还是在一步一步按着提示进行下来。在本作中可以找到很多经典FPS的影子。 By 能量块



游戏的素质超出了预期，相当不错的一款游戏，射击、上弹、跑动都很流畅，没有什么生硬的感觉，爆头、断肢的设定让游戏的爽快感很足，也颇为血腥，结合恰当的声效让人感受到相当浓烈的战场气氛。枪械改造、文件等要素增强了很多收集成分。不过作为一款FPS，镜头的晃动实在太过激烈，就算 是FPS老手也难免头晕，如果能改善一下效果会好很多。 By 翅膀

## 8月7日 特种部队 眼镜蛇的崛起



PS3 360
■EA
■动作
■美版 ■BD/DVD
■13岁以上 ■1-2人



原本就是因为电影才关注本作，结果在看过非常郁闷的电影后，又迎来了这款很乏味的游戏。玩家可以通过按键在诸多角色中反复切换；从而能体验到更多电影中的角色。每位角色也都拥有他们自己的武器和特殊的攻击。游戏还追加了四个“眼镜蛇”的反派人物，这也是卖点之一。本作中还拥有一个再生的生命系统，如果玩家躲在树丛中，体力就会恢复得很快。By 七曜



跟电影一样让人失望的游戏，尤其是次世代版，却有着上世代的画面效果。本作基本上可以 看做是《战争机器》式操作+《魂斗罗》，再套上《特种部队》的人物和剧情了事。游戏支 持双人合作算是不错的亮点，但游戏的过程相当的平淡，甚至缺乏足够值得挑战的关卡设计，尽管流程对于这类游戏来说并不算短。好在可以选择的人物多达16人。 By 能量块



当年的经典到了今天居然变成了这个样子，跨越了这么多个世代，画面是相对上去了，但游戏性却从天上掉到了地下，再说这画面最多也就是PS2的水平，锯齿还多到可以锯死人，难以想象厂商是用什么 引擎做的。自动瞄准的设定让游戏的射击感变得很弱智，见到最多的战斗场面就是拼血，毫无战士性 可言。缅怀经典的话，还是去玩当年的FC版比较划算。 By 翅膀

## 外部意见 近期热门游戏快速评测

**《重返德军总部 黑曜阴谋》评测**

作为一款重制的射击游戏，本作的各方面素质都比想象中要好，初期上手就跟随着游戏完成了第一个任务，整个游戏的节奏紧凑，战斗激烈，如果你喜爱FPS游戏，本作绝对不该错过。

虽然比不上战争机器、使命召唤这样的大手笔作品，但画面表现方面并不能用差来形容，人物的建模还算细腻，能够接受。场景方面也没什么过多的贴图错误或者不足点。制作态度还是值得称道的。虽然在有些场景，会显得有些零乱，但是并不会影响到玩家进行游戏。爆炸光影也处理得不错，爆炸后旁边的德国兵会浑身着火惨叫着到处乱跑。

系统操作非常顺畅，由于笔者进行的是XBOX360版，所以准星定位方面有着先天不足。不过本作的瞄准引擎有些意外的舒服，也就是定位瞄准相对很多FPS来说容易很多。整体操作方面没有遇到什么BUG，玩家可以操作主角下蹲前进，冲刺跑以及跳跃，近身可以使用LS用枪托攻击。系统方面为了增加游戏可玩性，收集要素必不可少，本作分为收集黄金，收集Intel资料，主要的作用用于前往黑市购买新的武器枪械和增强枪的性能，比如开启消声器就能够装备后，使得枪声减到最小等等。游戏中开盘存在着很简单解密或者说机关要素，相信到后面会有所增强。

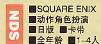
剧情的开场一段神奇的剧情作为序言，似乎意味着本作将更加强化希特勒德国当年的神话传闻，虽然开场第一任务没有太多亮点剧情，不过个人相信后期会有不少离奇的转折点。音乐音效方面，水准比较高，音效、悲壮的音乐背景再加在中枪后敌军的呻吟声，烘托出了完美的小股部队深入敌后突击的氛围。耐玩度方面，游戏目前可见设定了4个难度，同时游戏当中存在着黄金收集和Intel收集，分别对应着游戏任务间隙购买枪械需要的金钱和能够开启的新武器数量，每个任务都有相当数量的黄金和intel分散，想要收集完全可是不容易的。

**《真名法典2》评测**

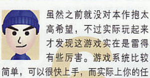
本作与日系传统的系作品不同，在静态画面上采用了非常舒服的暖色系设定，柔和的色调让人在炎炎夏日下得到一份由心的丝丝凉意。金亨泰的人物角色设定也是让人眼前一亮的别具风格。在整个游戏过程中，陪伴小猴的游戏进程，游戏画面更多的是带来好奇与新鲜的感觉。稍微遗憾的是，景深处理在本作中并不突出，甚至能用失色形容，虽然保持了游戏稳定的运算，但更像贴图般的效果，给人品位的美景变得寥寥无几。

## 8月6日 巴哈姆特之血





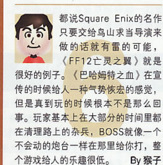
NDS
■SQUARE ENIX
■动作角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-4人



虽然之前就没对本作抱太高希望，不过实际玩起来才发现这游戏实在是雷得有些厉害。游戏系统比较简单，可以很快上手，而实际上你的任务就是搞定六个BOSS，看着有些像是《旺达与巨像》，创意不错，但一则BOSS数量太少，二则打法没甚创意，都是拉远了射击，没有任何魄力可言。杂鱼敌人数量太多，让人烦躁，许多细节之处也非常之不体贴。 By 北斗



《巴哈姆特之血》是款支持联机合作的动作角色扮演游戏，以创造神巴哈姆特所创造的世界阿尔泰尔为背景，讲述7名战士对抗巨兽的故事。游戏中的每个角色都可以通过特殊能力碎片来学习或强化各自的能力，这些能力在战斗中将发挥举足轻重的效果。像是共通的属性攻击能让巨兽陷入异常状态等等。不过本作的战斗比较费劲，触摸操作非常频繁。 By 小沛



都说Square Enix的名作只要交给鸟山求当导演来做的话就有雷的可能，《FF12亡灵之翼》就是很好的例子。《巴哈姆特之血》在宣传的时候给人一种气势恢宏的感觉，但是真到玩的时候根本不是那么回事。玩家基本上在大部分的时间里都在清理路上的杂兵，BOSS就像一个不会动的炮台一样在那里给你打，整个游戏给人的乐趣很低。 By 猴子

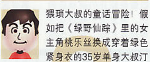
## 8月6日 变色汀格尔的恋之气球旅行



NDS
■任天堂
■冒险游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

说实话，我对本系列的主角有比较深的成见，选个35岁的大叔也就罢了，偏偏样貌还是如此之猥琐，真是是可忍孰不可忍！每念及此，都会浑身起鸡皮疙瘩。不过，如果抛去这个恶心且让人难以接受的主角之外，作为一款解谜要素比较浓厚的冒险游戏，本作的素质还是非常之高的，游戏中穿插了大量非常有趣的小桥段，真玩起来还是挺有意思的。 By 北斗

立志成为妖精的汀格尔在本作中以主角身分登场，展开属于自己的冒险以及恋爱故事。通过古怪的电视购物频道，金克尔得知有一本只要阅读就会大受女生欢迎的图画书。没想到刚刚打开图书，汀格尔就被吸到了里面。之后的故事虽然荒诞，但十分有趣。游戏中汀格尔也会结交到许多伙伴。历经搭乘交通工具、探索地下迷宫等等丰富的情景事件。By 小沛



猥琐大叔的童话冒险！假如把《绿野仙踪》里的女主角桃乐丝换成穿着绿色紧身衣的35岁单身大叔汀格尔的话，不知道谁还有胃口能看得下去。但是这个游戏就是这样，虽然主人公没有什么美型的魅力，但是游戏却利用他的猥琐造型和各种搞笑情节把游戏变得引人入胜。喜欢任天堂式幽默的玩家们一定不要错过这款优秀的游戏。 By 猴子

## 8月6日 对战传说



PSP
■NBGI
■格斗游戏
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-4人

现在连传说也开始乱斗PK了，以前顶多还只是让一些历代人气角色在新作中客串，这次的对战传说则是真正的大乱斗。虽然听上去怪怪的，不过玩起来的感觉还算不错，个人印象比较深刻的一点就是即便使用的是相同的招式，但是不同角色试出来时的出招速度、威力、连击效果以及吹飞特性等都会有所不同。游戏主题曲也是一如既往的动听。By 北斗

《对战传说》是集合《传说》系列角色于一堂的对战动作游戏，收录共13部作品的35名角色，施展各自擅长的必杀招式与秘奥义，展开跨作品的超时空大乱斗。这样的设定大概很多人都非常熟悉，且不说抄袭，起码fans们还是会很高兴的。游戏以体验故事剧情的世界树战斗模式为主轴，拥有丰富的游戏模式。另外还收录了单人小游戏，比较耐玩。 By 小沛

传说系列也有对战版了。不知道是不是受到《纷争 最终幻想》的影响，Bandai Namco也想从出了N多代的传说系列身上开采更多价值，不过游戏本身素质还算很不错。和许多新出的游戏一样，《对战传说》因为5.55的原因只能玩正版并且升级主机，因此在国内现在能玩到这个游戏的玩家不是正版支持者就是铁杆传说粉丝，应该得到赞扬。 By 猴子

## 8月6日 流行之神3 警视厅怪异事件档案



PSP
■日本一
■冒险游戏
■日版 ■UMD
■13岁以上 ■1人

本系列原本是出在PS2上的冒险解谜游戏，以对都市各种灵异传说进行调查，解明真相为卖点。之前的两作最先是在PS2上发售的，之后在这两年又移植到了PSP上，而这次的最新作3代则是直接在PSP上发售。游戏的推理关系图系统非常真实，你需要利用手头现有的各个情报与线索摆在面前一一进行分析组合，对于喜欢推理的朋友而言值得推荐。 By 北斗



《流行之神3》是《流行之神》的完结篇，以《流行之神2》约1年后的时空为背景，除了保留之前的环境和设定外，还加入新角色。游戏中收录5个章节的故事剧情，并以科学路线与神秘学路线展开多重分歧剧情，通过推理逻辑系统所获得的关键词整理出事件与相关者的关系图。自我问答系统可以左右后续故事的发展，并于勇气点做出必要的抉择。 By 小沛

NDS的《流行之神2》推出之后没多久，PSP版的3代就出了。本作和前面两代一样，玩家扮演警察，从各种奇怪的事件档案中寻找“都市传说”背后的真相。本作的一大特点就是在搜查的时候可以选择科学和灵异两种完全不同的解决手段。本作在剧情上可以说是不错的，当然了，作为文字冒险游戏，语言问题是困扰国内玩家的最大障碍。 By 猴子

## 外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

**IGN对《最终幻想 纷争》的评价（8.9/10分）：**在一张UMD盘里集合了最终幻想系列历代人气最高的正反两方面角色们，再加上鲜明的特色系统和优秀的模式。剧情方面如果能够再花点心思或许会更好，不过整体看来是款很棒的游戏。尽管对我而言，还想要看到更多精美的CG动画和更好的表现，不过对于PSP游戏来说，本作的画面实在是非常之优秀了。真人语音方面感觉不如人意（虽然有的角色的配音还是挺不错的），将经典的FF音乐拿出来重新混合并且一直贯穿游戏始终，足以让粉丝们感动不已了。虽然是格斗游戏，不过采用了不少RPG作品中的要素，再加上大量高人气角色的华丽演出，玩起来很吸引人。我已经无法想象自己将会在这款游戏里花费多少时间了，一大堆的隐藏要素和奖励会让玩家们快乐上很长一段时间。

**IGN对《打击者1945加强携带版》的评价（4.8/10分）：**没有接关次数限制，选择飞机时却会有时间限制，关卡场景重复率太高，可能玩着玩着都搞不清自己在玩的哪一关。画面表现无甚亮点，虽说是复刻版，不过基本上就是照搬了十多年前街机级别的画面。虽然这是一款复刻作品吧，不过以次为借口就偷懒不作什么改进的话就有些说不过去了。游戏音效方面比较薄弱，不过音乐方面还是不错的。作为一款飞行射击游戏而言，其中的基本要素还是不错的，你原本可以花上不少时间在这款游戏上面，但是无限接关的设定可以让你不费脑子和精力的在45分钟内搞定一切。游戏关卡流程实在是太短了，虽然本作提供了利用PSP的无线联网功能与人合作游戏的模式，但是，我想首先你得先花上不小的工夫来找出谁会喜欢本作了。

**IGN对《特种部队DS 眼镜蛇的崛起》的评价（7.1/10分）：**在玩这款游戏之前，你最好还是先去把电影看上一遍再说，否则你很有可能根本就搞不明白这游戏怎么玩下去。游戏的画面表现比较糟糕，尽管采用的3D引擎比较不错，整个游戏运行起来比较流畅，不过里面不管是人物还是场景的丑陋设计会让你感觉回到了上个世纪八十年代。尽管游戏中没有加入任何真人语音，不过流程中管弦乐配音的背景音乐会让你感受到不错的爵士风格。游戏系统和玩法非常简单，基本上只需要你操作角色一路打下去就行了，不过因为加入了一些有趣的小桥段和细节，所以尽管简单但玩起来还算有趣。游戏的单机模式需要花费几个小时就能打穿，尽管本作提供了一个还算不错的多人联机模式，不过在线想要找到同伴似乎比较困难。

我们只玩游戏，不玩无聊；虽然有无聊的游戏，但没有无聊的玩家；这里没有无聊，我们有太多要聊！

# 闯关族的家

主持 风林

暑假对于本胖来说总是很糟糕的，不是因为天气太热，而是大家的来信太少。每每放假，来信量必然骤降，年年如此。对于一档以来信交流为主的栏目来说，这是很致命的。还好我们很扯，所以问题也能迎刃而解，我很期待暑假的结束，快来信吧！

这依旧是相当没的玩的时期，虽然DQ和MH解决了很多持有任天堂据置机和手持机玩家的空虚，但对于另一些死忠软索饭来说仍旧是很寂寞。好在新闻方面总是能给这些打酱油的兄弟们带来刺激，新PS3发售，360即将降价等精彩的对手戏还是相当抢眼球的，聊胜于无，挨过这个月就是一片光明。从九月开始一直到明年三月都将是高清帮派的兴奋期。我们爱玩大作，而接下来都是大作，我实在不能再说了，我从来没有这么想要让时间加速的过去，我太不珍惜时间了。还是回到闯家中来吧。

## 我的包机生涯

以前，我最初去包机器的一家店叫“玩家”，那是一家游戏小店，生意还不错。每次我来那儿不是玩《生化4》就是玩《火影》。有次我把《生化4》打到了小岛的时候，那台我正玩着的机器……被卖掉了——我辛苦了数小时的存档！之后没多久我又打到了3-2，小店却由于一些原因要搬走了，我急忙买了一张PS2的记忆卡把我在那里打游戏的记录档都拷贝了出来，而且还买了几张游戏盘。再之后我去，那里变成了一家叫做休闲社的店，仍旧是以包机和卖游戏为营生，但条件比“玩家”好。里面有单间，还有360。当时《生化5》推出两天后那里就有了盘，我与同学合作一起打……后来，由于这家店地势比较偏，倒闭了。再后来，我又去了一家叫“胜利电玩屋”的小店，玩了一两次，后来由于中考，两个月没去，再到那里发现这家也……就在写这封信的前两天，我与同学又去了一家“潘多拉电玩”，这里有四台360，三台PS2，但没有单间。不过他这里生意很好……

——未署名读者

风让本胖非常头痛的是这位同学居然没有署名……我最怕这样的信。你在来信中特别强调来信几次都没有被刊登，这样的结果本胖也很无奈，一般没有署名的来信被刊登的可能性都不大，因为这样的来信缺乏对话感。不过这次本胖借着新PS3的兴奋以及包机房的话题特批此信准予刊登……希望你下次来信的时候能够把名字署上并提醒一下本胖。说到包机，这种业务几乎是偏僻游戏店的主要收入来源，即便是大城市，在非闹市区经营的游戏店也多是依靠出租游戏机来维持的。这可能和很多玩家想象的“游戏店是个赚大钱的买卖”的印象很不同。毕竟不是游戏店都可以开到人群密集的街区，绝大部分游戏店的生意并不像玩家想象的那么好。以前就说过，每个月倒闭的游戏店数量是新开的游戏店的10倍——这样的说法并不夸张。甚至有一些游戏店就是纯粹的包机房，并不销售游戏产品，仅以出租游戏机赚取包机费用为生，而且这样的情况也很普遍，只不过这类店并不能暴露在阳光下，多是暗地操作。上面读者的来信也正好说明了当前游戏店的困境和经营局面，在绝大多数地区的游戏店都面临着类似的情况。对于玩家来说，也需要擦亮自己的双眼，要购买游戏主机首先选择可靠的游戏店家，至少应该是经营过一段时间或是在当地小有名气，对于自己的利益维护相对会保险一些。安全第一，安全第一。

图为黑网吧。但在一些城市地区的游戏机包机房的情况也并不比这好多少，包机房属于非法经营，所以也都处于较隐蔽的场所进行着经营。

**云南马晓峰来信说：偶的朋友都是些网友迷，使得我近几年性格相当孤僻，我因此爱上了GTA这一类发泄怒气的游戏。哎！网游啊，你让我怎么说你好呢！（编者：网游在国内的流行应该平心以对，之所以这么多人喜欢玩，说明它还是有其独有的乐趣，朋友不能少，建议不妨多接触新事物，也不误老乐趣）**

## TNT.A 索尼已经默许直读？

——刘小舟同学来电子邮件向我们透露一个新发现：说话之前，看到一个在索尼官方网站上做为官方FAQ的项目之一的内容：问题8：我刻录Sony Playstation CD烧录成功，但是不能在Playstation上玩？回答：由于Sony Playstation内建有自动判别装置，必须是Sony Playstation原厂的CD方可执行。有人利用加装 MOD Chip，也就是所谓的改机方式来避开 Playstation 的保护措施。不过如果您已经加装了 MOD chip，请使用具有DAO的软件进行烧录，如Nero，NTI，否则还是无法在Sony Playstation上执行。在索尼的官方FAQ中竟然能出现关于直读的内容，而且还告诉用户如何解决在直读上无法读取刻录盘的问题……我蒙了……FAQ链接，第8项：http://www.sony.com.cn/products/ed/cp/ds/faq_cdrw4.htm

看到刘读者的电邮，本胖第一时间访问了SONY的相关站点，发现的确有这样让人尴尬和不解的问答存在。该问题是在“软驱和光存储”的CD-RW规格的故障诊断中出现。能在官网上出现这样的问题和回答，本胖只能说这是SONY内部不同部门之间的不和谐缺乏沟通交流。莫不是很多不明真相的群众到SONY官网围观询问？该部门觉得有必要将事情说明并让群众安然散去才使出的昏招？甚至该部门的同事根本不知道Playstation到底是个什么东西……只是通过内部得到了答复后就登上了。不然还能怎么解释。但不管怎样，SONY这样的表现确有大厂风范，“有一说一”的姿态让我这索饭更是忠诚度+1。

**问题8：我刻录Sony Playstation CD烧录成功,但是不能在Playstation上玩？...**
回答：由于 Sony Playstation 内建有自动判别装置,必须是Sony Playstation原厂的CD方可执行.有人利用加装 MOD Chip ,也就是所谓的改机方式来避开 Playstation 的保护措施.不过如果您已经加装了 MOD chip,请使用具有DAO的软件进行烧录,如Nero,NTI,否则还是无法在Sony Playstation 上执行.

## TNT.B 360卖得比PS3多的秘密

——上海沈轶亮来信表示：都说360卖得比PS3多，但如果去掉了三红、一起死这些报废机的水分外（也就是同一玩家可能买了三、四台主机），那它的实际销量又比PS3多多少呢？真怀疑微软靠这个来提高主机销量。（●沈读者提供笑话一则：小明：“爸爸，我要听历史故事！”爸爸：“从前，有一只青蛙……”小明：“不，我要听历史故事！”爸爸：“噢，好好，在宋朝的时候呀，有一只青蛙……”）

沈读者说的没错，这些损坏的主机也当然一定会算到销量当中，毕竟人家是实打实的卖出去了啊。其实这个问题在以前也不是没有出现过，想来有两台甚至更多PS2的玩家也不在少数吧，SONY当然有手段通过更新型号、更换外型来吸引玩家购买，也会有主机挂掉的情况出现，例如有名的五万烧机事件，这些都是无法避免的。只不过这一代360的损坏率过高，最新的国外统计数字显示，360的故障几率高达57%。若真是如此的话，360的最高故障机称号达成。其实这也不是微软希望看到的，毕竟为了三红等情况，微软延长保修期以及换机等服务也给其带来的巨大的损失。在这些损失面前，主机销量就实在显得微不足道了。真相自在人心。



本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn





# 电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ……………………
性别 ……………………
年龄 ……………………
职业 ……………………
电话 ……………………
QQ ……………………
外号 ……………………
邮编 ……………………
联系地址 ……………………
E-mail ……………………

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 阎家（收） 邮编：100011

## 本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你希望取消哪个栏目，为什么

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、"阎关族讲笑话"版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期"期末烤场"哪位编辑的回答你最满意？

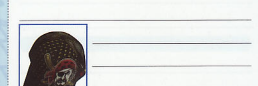
□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、给阎家的留言请写在下面，地方不够请用信纸

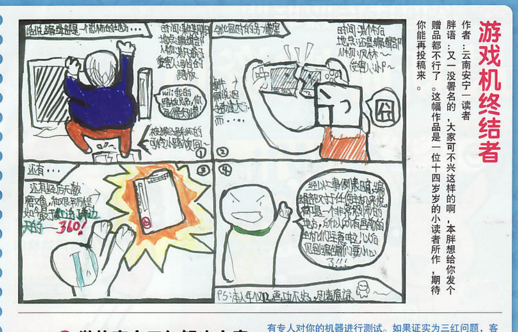


※填写回函卡，就有机会得到"原装MLB美国大联盟棒球帽"。中奖名单请参考下期本栏目第四页。

# 游戏机终结者

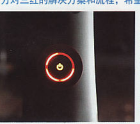
作者：云南安宁一读者

胖语：又一没署名的，大家可不兴这样的啊，本胖想给你发个赠品都不行了。这幅作品是一位十四岁的小读者所作，期待你能再投稿来。




## TNT.C 微软官方三红解决方案

——读者Cheri来信透露一则对360玩家比较重要的信息：本人于2007年12月在香港购买了一台XBOX 360，后来被誉为"最容易坏的一批"，该批机十分容易识别，因为它随机附送《宝贝万岁》和《FORZA赛车2》。今年6月出现三红。起初只是打游戏时画面出现变色，随后出现黑屏，最后变成三红，无法开机。经过和香港Microsoft XBOX 360联系后，问题得到解决，下面来说说Microsoft官方对三红的解决方案和流程，希望对大家有用。



三红问题后，先观察三红出现时XBOX360电源指示灯的颜色。（该颜色有黄、绿、红三种，黄色为关机，绿色为开机，红色为问题。）然后记录下XBOX360机箱后的12位主机序号（位于机箱视频插口附近）。有了上述信息后，拨打XBOX360客户支援热线00852–800964215（香港长途，因为XBOX360在香港正式发售）。电话拨通后有粤语、英语和国语三种语言进行选择，选择完毕后，输入12位主机序号，之后便有客服专员为你服务。客服先会询问三红时电源灯的颜色；三红开始的症状；玩什么游戏时出现了三红等具体情况并进行详细纪录。接着客服为你的三红问题进行给编号归档，给你一个十位的档案号码（如1108 124 185）。有了这个编号后，客服会请你把XBOX360主机（主机ONLY）在十个工作日后带到Microsoft XBOX 360香港的客服中心。可以是本人前往，也可让朋友代你去，但是一定要有人前往，不受理邮寄和包裹。客服中心里，有专人对你的机器进行测试。如果证实为三红问题，客服中心会为你免费更换新款XBOX360一台；如果不是三红，而是其他问题，中心再换机同时，还会向你收取834元港币的费用。如果中心发现你私自刷机，则不做更换，当场退回。所以在刷机前大家还是再多想一下。

很有用，很实用。目前国内通过游戏店购买的主机发生三红问题后多是通过游戏店的渠道来返场更换维修，所以玩家在购买360的时候也需要向游戏店问清楚，免的日后出现问题难以明确责任。

## TNT.D 大哥哥酷似小岛秀夫

——广东何振铭读者来信表示：告诉你们，你们的努力没有白费，《电软》在我们班大受欢迎（竟有女生也喜欢），甚至邻班的同学特地来向我借《电软》，所以每一次基本上我都是最后才看的。还有，在我暑假必去的一个补习班里，有一个大哥哥坐在我旁边，他竟和传说中的小岛秀夫长得奇像！小岛可是我的偶像！那笑容太迷人了……那个大哥哥也有小岛的迷人的微笑……



我国人口有十四亿，碰到几个相似的人并不难吧？很有可能某一天在大街上碰到跟自己长得很像的同学也说不定……记得前两年看周杰伦演唱会的时候，散场的时候就看到好些长相酷似该歌手的同学，陆陆续续挤在人群当中……还以为是自己眼花了。有些是形似，大多却是神似，要做到神形兼备的就太少了。依本胖来看，小岛迷人的微笑中的重点就是人家那对小眼睛。

## 玩家暑期大调查

这个暑期你都做什么了？玩是当然的了，本期杂志上市假期即将结束，是时候来看看朋友们利用这段时间都做些什么了。

●宅在家里，外面实在太热了。（北京海淀 尹为群）

●玩游戏，虐主机。（马晓峰）

●把《战争机器》系列通关了，《薄暮传说》完美了。动画补完计划正在进行中。顺便看电影。（重庆 牟显跃）

●看漫画，买点小玩意，看亚锦赛，玩游戏，打打篮球，画画萌娘……（杭州 陈尔东）

●画漫画看电软，补课，也没人陪咱说话，真不知道叫朋友这种东西的人都死哪去了！而且咱PSP还老哥了，电脑被封印，一直处于偷看电软等物的状态……这个世界是不真实的！（河北 王思语）

●大学快毕业了，当然是实习啦！空余时间都会抽出来打游戏！（重庆 余晓阳）

●想做的没做成，不想做的天天做！不过没有暑假作业的暑假，感觉真好！（辽宁 李岳）

●晨练、会友、吃羊肉面……（内蒙古 飞死超人）

对于很多已经远离校园的朋友来说，这个调查可能有点残忍（笑），不过没关系，至少暑假的到来对于我们都是有影响的。对于本胖来说，一到假期，挤公交或地铁的人就要少一些……

258期回函中奖读者：重庆 余晓阳（奖品：原装MLB美国大联盟棒球帽）

7、你在包机房或游戏店的见闻或趣事

8、你玩游戏过程中遇到的糗事

9、你对新PS3的评价是……

## 大话电玩

谈谈你对超薄ps3的看法?

你会在第一时间入手psp go吗？为什么?

最期待年末即将发售的哪款大作?

## 电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么?

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容?




**Q** 1、MGS4第一次拿BigBoss，4小时10分钟，这个成绩如何（最终通关）？2、小弟我的PS3是80G的，可用74G，但我只剩60G可用，而我就一个合金4的记录、一个杀戮地带2的记录还有一些奖杯，和一个合金4的预装，这是怎么回事？3、请问PS3要网络对战，主要连美国服务器，要保证流畅最少要多少网速？用笔记本的上网方式行吗？哪种宽带比较好（或什么公司的）。（上海 石亚东）

1、恩，虽说还有提升的空间，不过第一次冲BIGBOSS能得到这个成绩的话也可以说是不错的了，看来你也是一个MGS铁杆啊，呵呵。2、恩？这个有点奇怪，《合金装备4》的游戏蓝光光盘容量虽说达到了50GB左右，不过安装在PS3上那部分应该是最少在4.6GB左右。你的PS3硬盘可用容量为74G的话，扣除掉MGS4预安装的这部分容量，应该还剩余69GB左右。至于游戏记录和奖杯什么的，基本占不了多少空间，确定没有其他东东呢？3、用笔记本或是电脑、网线的或是无线连接都行，只要能保证连上网络即可。首先要在PS3的主机设定里选择网络设定，之后需要选择"互联网连接设定"，根据自己的网络情况选择"无线"或是"有线"，如果有路由器或无线网卡可以选择"无线"。

假如是选无线的话，那么再搜索附近的无线热点和相关信息，这时就可以选择热点并进行重命名。之后选择"无线LAN加密设定"，如果路由器已经加密就选择其加密方式，没有的话就选择"没有"。在"地址设定"选择简易，这样让路由器自动为PS3分配IP，当然也可以选择"自订"来手动分配IP地址。设置结束后，PS3会自动将检测网络连接，接着系统会提示您对该连接的设置进行保存，按"○"键就可以了，在出现保存确认的提示后还可以进行连接测试。网速的话，其实现在普通家用的宽带就差不多了，南方好像是已电信为主吧？北方则是网通的比较多，基本电信的网速要快不少，但是稳定性上有少许欠缺。

**Q** 龙哥您好，这是我第一次向您请教几十个问题。1、我最近要到香港买台主机带过来，入境是不是要交主机的关税？2、如何用PC模拟PS游戏？3、如果索尼、微软、任天堂开放大陆支持邮购主机，那就好了！4、从次世代主机发售到现在PS3游戏和360游戏各自发售了多少张正版游戏，包括独占？5、等离子电视好还是液晶电视好？我家的电视是50英寸的等离子电视，玩PS3或360游戏会不会出现帧数不足？6、本次E3展索尼公布最新型号PSP GO N-1000，好像没有提到新型号的触摸屏。以上问题还请龙哥滴水不漏地解答出来。（云南曲靖 小妹妹）



←PSP GO预定今年十月发售，新的时髦外形估计在销量上还是有保证的。

虽然不是真提了"几十个问题"，不过十几个问题这也吃不消啊，所以把PC相关的一些内容就咯嚓掉了，抱歉。1、不用。2、有专门的PC用PS模拟器，例如"ePSXe"，你下载一个模拟器，然后再下载想玩的PS游戏镜像，运行模拟器即可。ePSXe的配置非常简单，和其他模拟器差不多，运行效果也比较不错。3、这个，基本上是不会的了。对于这种规模的大厂商而言，如果真要下决心再次（请注意是"再次"）进入大陆市场的话，肯定和以前一样直接发行行货主机，再不济也是跟神游那样进行国内代理。只是向大陆地区开放邮购服务的话，这也忒寒碜了吧？毕竟它们又不是普通的游戏卖店……4、这个，还真没数过，抱歉……5、如果仅就玩游戏而言的话，自然是等离子高于液晶，虽然现在已经有较大改良，但是液晶电视玩游戏的残影现象还无法完全避免。等离子以前虽有较低几率的烧屏可能，不过目前防烧技术已经有很大改进了，基本没有问题。不会有什么帧数不足的情况。6、对的，PSP GO并没有触摸功能，更没有之前传闻中的多点触摸，硬件功能上可以说毫无改进，这点让人比较失望。

**Q** 龙哥好，小弟最近在疯玩DQ9，虽然感觉这一作的剧本怪怪的，和以前的风格有些不同，而且主线流程实在是太短了，最终BOSS竟然就只是个什么堕落天使，我全员40级多一点点就通关了。不过通关之后才发现还有这么多好玩的！比如转生练级啊、打宝箱地图刷高级素材和武器防具啊、打魔王地图刷装备和珠子啊什么的，虽然感觉很像网游（汗）……另外还有好多任务可以做。我现在每天都玩了个不亦乐乎，总游戏时间已经快要达到一百个小时了。废话就不多说了，这次写信来主要是有两个关于DQ9的问题想要请教龙哥：1、我在达玛神殿右下角的悬浮高台那（需要坐火车才能上去）接到一个任务"058 元气のない巨人"，说是让我从叫アトラス的怪物那里偷"巨人のクスリ"，可我查了一下怪物图鉴里没有遇到过这个怪物，请问龙哥"アトラス"在哪里出没？2、还有，就是听说"宿屋三人娘"都可以收，请问具体该怎么做呢？多谢！（河南洛阳 苏云）

恩，这次DQ9的风格转换确实比较大，最大的一点应该就是主角不再是勇者，而是天使了吧？（笑）1、这个任务其实比较简单，**アトラス**是宝图BOSS，只有在宝图的最后才能遇到，它只会在宝图名字里含有"影、大地、运命、魂、暗、光"这几个字的宝图里随机出现。其HP在6500左右，攻击方式都是物理攻击，找个圣骑士防后全队保护就会非常之安逸。这个任务的完成方法是在其HP700以下后从其身上偷取到巨人**のクスリ**，所以打的时候算好其剩余HP，低于700后就使用偷窃技能，多试几次即可偷到。之后将这个道具交给那个小孩即可完成任务并得到宝物地图作为回报。另外，从**アトラス**身上还能偷到巨人的棍棒，攻击力还算比较高。2、这三个人确实都可以收，方法都是通过Wifi追加任务，目前只能收到**ルイーダ**，其余两人需要等以后开放对应的任务之后才行。**ルイーダ**需要先完成123号任务"**リッカ**の梦**の**宝物"，去**セントシュタイン**城下町的宿屋柜台里面和**リッカ**交谈并接受任务，之后去名字里带有"梦"字的宝图中，进入就有剧情，在最里面干掉BOSS后发生剧情即可完成。之后再完成124号任务"**ルイーダのヒミツ**"，再次与**リッカ**交谈并接受任务。接受任务后和**ルイーダ**对话，询问关于**ミロ**的情报，之后去**カルバド**部落先与村口的人对话，再与村长对话，等到晚上在部落广场会看到幽灵，对话后的步骤至关重要！不可使用传送魔法、不可使用火车！步行出村往南一直走到自己的船上，然后坐船沿着这个大陆左侧绕到最上方上岸，再往南走一点到一个墓碑旁，调查得到友情的项链并发生剧情，将项链交给**ルイーダ**即可让她成为同伴。

**Q** 龙哥：想问您几个关于FF12的问题：1、那个バルハイム地下道该如何进去？貌似只能从东沙漠进去，但那个门已经被毁了，没有可调查的地方。2、在东沙漠集落的"渡河问题"如何触发呢？我已经完成了治病救人的那个任务。（湖北荆州 周胜钦）

1、没错，就是要从东**ダルマスカ**沙漠的"砂风止**む**地"的入口进入，不过这里的古**ぼけた**扉却是关着的，需要**バルハイムのカギ**才可以进入。你先确认一下得到的是不是这把钥匙，如果没错的话直接去古**ぼけた**扉就能进去。2、这个任务的触发与剧情进展情况有关，如果早期来到这里就无法触发仙人掌的剧情：在东沙漠集落发现大家都在河边聚集着，与船夫的儿子对话到达北岸；剧情后继续和**ダントロの**妻对话，会得知她把用完的花扔在房子后面，去她家房子后面发现再生的仙人掌，然后渡船去北岸，得到一次奖励品，离开集落一次就能返回南岸了。再

和ダントロ的妻子对话，得知需要去找贝壳，在河边拿到贝壳后交给她，得知又需要ネブラリン，而这个东西被ダントロ带走了……这些任务全部完成需要至少入手第一只召唤兽后才行，建议你先推进剧情。

**Q** 我非常喜欢最终幻想系列，特别是7代，因此PSP上的外传“危机核心”也是投入了大量的时间。虽然这次的任务制系统感觉有点怪怪的，战斗系统一开始也不习惯，不过剧情和CG动画方面实在是没得说了。在游戏里好像有个什么七大不可思议还是啥的东东，我也不清楚自己搞定了几个，反正肯定是没有完成，这次写信来就是希望龙哥能仔细介绍一下这个什么七大不可思议怎么完成？（广东广州 郑彬）

你说的就是“尼布尔海姆7大惊异（ニブルヘイム七不思议）”了，剧情推进到克劳德老家的ニブルヘイム后，和宿屋对面的孩子对话，选择“うんうん！”就可以开启这个分支剧情，每完成一个任务回去和孩子对话，就能获得下一个任务的提示。最重要的内容就是获得不死鸟召唤兽的魔石“フェニックスマテリア”。惊异1“最近水变成红色了”，需要调查村中央的水塔，登上去找到侵在水里的不死鸟召唤兽魔石。惊异2“宿屋画像中会消失的女孩”，先调查宿屋2楼床对面的女孩画像，然后与男孩对话，再回去发现画中的女孩没了，跑下1楼再上去发现女孩又出现了。下楼后店员开始上楼，跟在他后面不要被发现，等他进了房间后立刻跟进去，就发现他在调换绘画的画相，原来这是对方用来藏钱的标志，获得2000大洋掩口费。惊异3“特殊炸弹怪”，与男孩对话后上尼布尔山，与山道中部的孩子们交谈后，向地图右边支路走，尽头会遇到炸弹怪三只组，在对方不自爆的情况下快速打倒可以得到“金のカケラ”。回去和男孩对话，获得防御即死的饰品“セーフティビット”。惊异4“神罗老宅密码箱”，地点在神罗屋敷，2楼左上房间有个保险箱，需要4位数密码才可以开启，密码是随机的。在1、2楼各有2个房间能通过钥匙孔偷窥。提示为：2楼某房间未放进书架的书的数量，1楼某房间飞行南瓜头的数量，2楼某房间苹果的数量，1楼某房间椅子的数量。正确后即可打开保险箱，获得魔石“急所斩り”。惊异5“神罗老宅地下鬼声”，需要剧情发展到神罗屋子找萨菲罗斯时才可以进行（注意不可进入萨菲罗斯房间）。地下随机遇敌战胜后获得钥匙，在下层右方房间某个棺材里发现有人在睡觉，回去和孩子对话，任务完毕。惊异6“大火中的宝物”，必须完成以上5个任务才能触发本事件。尼布尔海姆被萨菲罗斯时放火后，在火中找到男孩，选择GO！开始进行，找寻他的母亲，时间为1分钟，成功后获得魔石“力アップ改二”。惊异7“最后的惊异”，必须完成以上6个任务才能触发本事件。剧情发展到带克劳德逃出神罗屋后，会收到七大惊异探索者发来的邮件“最后の不思议”。获得魔石“ウォール”，神罗屋出来朝前到底那里附近的闪光点。



←尽管是外传，但7代的超高人气使得本作也大受欢迎。

**Q** 专门发email过来，有问题想要请教龙哥，是关于DQ9的。我已经把游戏打穿了，现在继承了通关记录在继续玩。前不久听说以后SE会每周给DQ9配信，开放新的任务或是举办活动什么的，正好我已经为了和人联马车就已经有自己的Wifi联网设备了。7月31号那天联网的时候说是阿列娜到我这来了，我找了半天，最后在宿屋左上角的贵宾室（？）里找到了阿列娜，和她对话送了我一件她的专用衣服，试了一下，好像男女都能穿的样子（汗）。然后在上期杂志的研究里看到转职成武道家和她对话还能得到紧身裤，试了下，果然成功，真是太好了！不过，难得只能得到这两件装备了吗？她那个带尖的圆帽子我也很想要的说……不知龙哥是否知道其他装备的入手条件？还有，以后是否会追加其他新任务和新角色呢？（陕西绥德 勇者）

“米脂的婆姨绥德的汉”……嘿嘿嘿嘿。确实如此，这次的DQ9很像是网游啊，SE会在DQ9发售后的每个周五开发新任务，并且持续到一年之后。第一周的任务就是你说的阿列娜入住了，第二周的任务是史莱姆周，这个比较搞笑，在第二周的Wifi商店里，会大量入荷史莱姆系列的装备，除了可以炼金合成的史莱姆头盔和盔甲之外，还有目前尚未知道合成方法的史莱姆盾等等。阿列娜的帽子现在是可以拿到的，方法是在你“生日”那天与她对话即可作为礼物得到。这个生日，是你在Wifi联机选项的自己资料里设定的，可以随时更改。以后还会有许多DQ系列里的人气角色陆续开放，获得他们身上装备的几大条件分别有：入住、特定职业对话、生日礼物、宿屋LV6以及宿屋MAX。其中宿屋LV6和宿屋MAX从目前来看，需要以后随着新联机任务的开启才能逐渐完成，暂时还无法达成，只能慢慢等待了。

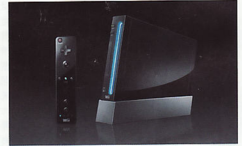
**Q** 小弟有几个关于生化2的问题想向你请教。1、听说《生化2》能打出豪鬼，怎么打？2、《生化2》克莱尔篇中，打火机在哪？（山东济南 王晖）

1、所谓《生化2》能打出豪鬼的传言，其实就类似于《魂斗罗》的“水下八关”，纯粹是谣言。当初《生化危机2》发售之后，著名的游戏杂志《EGM》在4月1日愚人节传出了一条令人震惊的消息，据该杂志称，只要将该作通关足够的次数并且取得足够高的等级评价就可以使用《街霸》中的豪鬼，在该杂志中甚至还放出了豪鬼在“生化2”中出现的场面。这个说法后来被证明是愚人节的谎言，根本不存在此事，龙哥再重申一遍：这是假的。2、打火机需要从2楼的回廊绕到大厅的另外一边，进入尽头的门后在房间内的房间内的长凳上就能找到“打火机”。

**Q** 龙哥好，夏天又来了！虽然长达两个月的暑假对我来说正好可以无忧无虑的打游戏，不过麻烦也就来了——小弟的机器是XBOX360，这个……每到夏天我玩儿的时候就有种提心吊胆的感觉啊，真是郁闷死了！现在每天为了防止过热三红什么的，都是拿电扇对这机身在吹，而且也不敢连续玩太长时间。请问龙哥可有什么更好的避免三红的方法没有？跪谢！（南京 李建业）

呵呵，又是这种问题啊，似乎一到夏天这类问题就特别多，尤其是针对三红机的。这也没办法，毕竟声名有些狼藉，说到避免三红呢，其实说来说去无外乎那么几点。首先，老版机器三红的几率比新65和双65的要高许多，就我认识的许多早期入手360的好友而言，几年玩下来还没有三红过的幸运儿真有点屈指可数的感觉。不知道你买的是什么版本？然后呢，自然也就只能是防止过热了。这方面首先就是不要连续长时间游戏，健康游戏忠告不都还有“一小时休息一刻钟”的提醒么？虽然在玩一些特别好玩的游戏时实在不想放下手柄，这感觉谁都明白，不过还是尽量将持续游戏时间控制在两个小时以内吧，对眼睛也是有好处的。然后就是降温，电扇吹是比较“古老”的办法了，而且就降温效果而言，并不建议将电扇直接对着主机机身吹，这样的效果其实并不好，最好有一定的角度。水冷也是个不错的手段，好的水冷比较贵，数百得，不过效果好，次一点百来块钱的效果差一些，看上去也糙一些，效果也还凑合吧。基本上，360三红这玩意儿，咱们还真就只能尽人事知天命了。

**Q** 龙哥你好，小弟有急事相询！我非常喜爱怪物猎人系列，从PS2上的2代（1代时后来补的课）到PSP上的两作，每作我都玩了至少一两百个小时。虽然之前对Wii上那些“健身游戏”兴趣不大，不过这次《怪物猎人3》发售在Wii上，实在是让我很心动。虽然听有朋友说3代以后迟早还是会发售PSP版的，可现在就已经是心痒难耐了，看网上的朋友反映非常好玩的样子。小弟已经决心近日购买一台Wii了，我记得看新闻上说这个还有黑色的专门同捆版，不知这个价钱如何，龙哥认为值得否？希望龙哥能尽快回复！（四川成都 王鹰）



↑这个同捆版，虽然看上去挺酷，但个人以为价值不大。

恩，虽然之前Wii版的《怪物猎人3》曾经被不少粉丝们不看好，不过以如今的反响来看，至少龙哥身边某些曾经持此观点的同事们已经收回前言，并且已经或是打算入手Wii了。你说的黑色同捆版，是有的，包括主机和游戏等等在内的同捆大礼包售价为33000日元，其中黑色的主机本体也可单买，售价为25000日元。限定版内容包括黑色Wii主机、黑色经典手柄(PRO)以及《怪物猎人3》游戏软件。同捆的经典手柄也可单卖，有黑白两色，售价均为8490日元。目前黑色限定版的大礼包在国内最高的甚至已经被炒到3000大洋以上，最便宜的也得两千六、七，而且许多地方其实都没有现货——甚至北京鼓楼某些店都得提前打电话询问才会去提货。说实话，这个限定版龙哥认为并不怎么值，除了主机是黑色外，连个LOGO都没有，就更甭提其他一些特色周边了，而且黑色的外形虽然初看上去比较酷，但看久了还是觉得白色的更耐看。如果你实在是非限定版不买的话，龙哥的建议是再等上一段时间（一个月左右吧），那时价格也差不多回落到比较正常的水平了。

**Q** 1、《战国无双2》中偷取稀有技能的精确条件到底是什么？网上众说纷纭，有时连打十几遍也拿不到一个。2、《战国无双2》中除了拼无双之外，有什么方法能使锷迫的出现几率高一些？那些杀阵攻击华丽，视觉效果很爽的。3、《战国无双2》中怎样能够才能使护卫兵快速升至99999？他升的好慢啊。祝亲爱的的龙哥身体健康，万事如意！（内蒙古 张凯）

1、稀有技能偷盗系统是2中新增的系统，敌方武将所持技能在武将情报里可以看见，如果满足一定条件击倒对方，就可以习得该技能，但前提条件是必须已经学会该技能的上一级，例如要偷得虎乱2必须已经学会虎乱1。要注意的是，易和普通难度下武将持有的技能是一样的，难难度下有所改变，会增加许多高级技能。2、只能互拼无双时才会出现。3、我倒没觉得升得很慢，反正主要还是靠自己打，有时候感觉一不小心护卫兵就已经升满了……毕竟无双本来就是一款需要刷刷刷的游戏（引用七曜同学的名言）。

# 编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



## 风林:看着新PS3,心怀感激

●在大自然面前,人类再次败了,一场地震又把我们脆弱的海底光缆震坏了,LIVE和PSN纷纷登陆不能,让本胖非常郁闷。当网络成为工作娱乐的核心之后,任何对网络的打击都将使我们陷入困境,不能登陆自己喜欢的网站,不能登陆自己熟悉的帐号,不能登陆自己热爱的游戏,没有网络真是没法活。希望在大家拿到本期的时候一切已经100%恢复正常。
●其实新PS3挺难看的,比老的难看。外型一点都不和谐。但还是得买,做个索饭就得死心塌地跟着大部队前进。其实就PS3目前的定价和性能来说,可以了,120GB硬盘带蓝光,很值很划算。接下来SONY还得在游戏上加把劲。
●在闯家中提到了接下来的游戏旺季,说实在本胖都不敢去统计要在游戏方面的花销了。包括超薄PS3虽然之前很期待成为真实,但在心里还是有点担心——咱这工资扛不扛得住啊?加上至少十款必买的正版软件,考验自己是不是真饭的时刻又到了。我很痛苦。



## PERFECT:薄机□△×○

FF13跳票太久,以至于不少人都从期待变为失望了,现在关于她是否能在年内发售还很有争议,无论如何,这么多年的游戏大家还是要给点信心的,比如七耀,他始终认为FF13+战国无双3=完美人生!




欧洲联赛开踢,我喜欢两支球队都把主力卖给了皇马,命运堪忧啊。今年许多网站开始直播英超了,作为不向天盛妥协的贪心球迷,应该可以得偿所愿了。

PS3薄机发表,再次证实谣传多半不是空穴来风,而且伴随着PS3降价的消息,现在卖神机只有299美元了,和360价格一样,相比之下,Wii卖249美元就太黑了,再次证实"毒瘤"的称号不是浪得虚名。Wii卖得这么火,大家的后续主机也不用着急面市了,因为性能最怀旧的主机反而赚钱最多。接下来我们很好奇Wii什么时候能降价,大概已经等待3年了吧。



## 猴子:悲剧,跑步机也有变砖的时候

这个月有很多事情发生。首先是《怪物猎人3》的推出使很多同事都买了Wii,包括为了《战国无双3》而购入黑色日版Wii的七曜大师,本人也想在最近搞一台,但是考虑到现在韩版软刷的机器不太好摆弄,日版机器又贵的很,所以Wii的购入计划暂时处于搁浅状态。

后来家里出了件惊天动地的事情:一天晚上我在跑步的时候,跑步机突然断电了。经过仔细检查,排除了电源插座故障问题,看来是机器烧了。无奈之下只好联系经销商,叫他们赶紧派人来修,售后服务的态度倒是相当好,安排时间派车前来,拆开机器看了半天,说是电路板上的一个元件烧掉了,幸好机器还在保修期内,电路板可以免费更换,否则过期的话就得搭进一张PS3游戏的钱了。机器修好之后,当天晚上又一次试跑,结果7分钟之后再次变砖。没办法,只能再联系维修。估计这次不是电路板的事情了,现在离保修期到期只有一个月了,这台机器无论如何都要修好啊。



## 翅膀:舞刀弄枪两不误

最近一段时间都沉浸在《怪物猎人3》的线上鏖战中,虽然PSP上曾经连过很长时间,但真正上街的感觉是集会所不能比拟的。连了这么长时间,最大的收获就是学会了怎么和日本人打招呼,任务开始请多关照,任务完成大家辛苦了,被人救说谢谢,猫车了说对不起,别人断尾破头还要称赞一下,有时觉得小日的礼节怎么到了游戏中还那么模式化,整天客套来客套去的,难道他们就不嫌麻烦和俗气吗?真是搞不懂的民族习俗。



《战地1943》相当不错,不过个人技术还有待提高,枪打不到人却被人当靶子的情况太多,什么时候能开飞机炸坦克碉堡了再说吧。

蚊帐睡觉时被踹坏了,不过改用了另一件武器——无味蚊香,效果还不错,小推荐一下。



## 七曜:黑Wii入手,迷你英杰再临!

为迎接《战国无双3》,下定决心买了8月1日刚上市的黑色Wii,还同时买了经典手柄PRO。原因有二,黑色目前只有日版,向我这种无限信仰日版的人,一定要买。第二黑色Wii正好和我的PS3同色,能很和谐的组成无双专用机的阵营。现在万事齐备,只等11月19日《战国无双3》的降临。另外8月11日KOEI新出的《真・三国无双5 英杰ミニフィギュア Vol.2》也在第一时间到手了,英姿飒爽的赵云、狡猾奸诈的司马懿、义愤填膺的马超等,都非常有意思。将这套与上次为大家展示的第一套放在一起,就能感觉出阵容的强大,希望在9月底的TGS上,KOEI能公布英杰迷你公仔的第三阵。





## 菜团:"恐怖"有始无终才叫吓人

●那天无意之中看到论坛上的兄弟推荐了两部好片,其中有一部叫做《杀人回忆》。名字对于我来说很有吸引力,于是就看了下去,起初的时候认为影片就是讲述了一段很普通的杀人故事,不过越看下去越被剧情所吸引,结果看完后还疯狂的到网上找与影片有关的资料和评论。本人由于不像隔壁小三那样喜欢剧透,所在这里只字未提与剧相关的东西,喜欢看推理、悬疑的朋友们一定要看一看啊,不看会后悔的。
●最近这大热天终于一天天的没了,凉快的日子似乎就要到了。可能是由于最近总是下雨的关系,屋子里面凉快了许多,甚至有些天都让我感觉到了丝丝的凉意。即使这样也好,让我更冷一些也好,就是希望不要再热了,毕竟天凉了可以加衣服,天热的时候你能怎么办?
●最近发现对RPG类的开始感兴趣了,先是比较完美的通关了《DQ4》接着就将《DQ5》给通了,前些天还以"DQ晚饭"的身份和七曜同学讨论了一番,最后七曜同学向我推荐了《DQ6》和《DQ7》,但是我坚决的摇了摇头。七曜不解的问:"你不是说你已经是DQ饭了吗?"没错我是DQ饭,不过我却是一个中文版的DQ饭……(众人:"伪饭,抽之……")



## 北斗:善恶若无报,乾坤必有私

今年北京的夏天极为难得的不怎么炎热,桑拿天也是眨眼便已度过,于是午饭时编辑部远征成都的队伍又壮大了少许。自然,每个人手里都拿着NDS,而且无一例外的都是DQ9,或单刷、或联机,刷出稀有物品者免不了欢呼雀跃一番,没中奖的也是一脸神色如常,倒也成为了午间成都饭馆的一道特色。

又是一年搬家季,没想到拿回押金时见识了一番黑中介的嘴脸。原对付这种贱人说不得耍了个小小手段,不但押金尽数拿回,还狠狠戏弄了对方一番。恩,虽然大多数时候我是个老好人,并不代表我真是个好人。



种种原因,小三又欠了编辑部同仁一顿饭,这次我们长了个心眼,决定特意留到发工资那天再让了请,如此总不会再没钱了吧?

## 小沛:自娱自乐

●这年头,人得会活着。什么叫会活着?不是按时吃饭、到点儿睡觉这些,而是要给自己找乐儿。别净跟什么不相干的人瞎怄气,这年月,把不平事当寻常理才算能耐。各位以为我在抱怨什么?其实不是。因为最近网上的各类新闻太多了,都不是什么好事儿,看着一帮网友在那里声嘶力竭、叫骂含冤、或嗤之以鼻……得,这里也就不明言了,事儿忒多,自己保持平和心态吧,这日子,凑合还能过。
●PSP的5.55系统最近成了玩家的又一块心病,为什么索尼老是让大家这么不省心呢?人家NDS和Wii还真不是防盗版做得好才这么畅销的,索尼最好还是先从自身内部找原因。
●PS3的轻薄版很快就要发售了,体积小了很多,外观更好看,价格也更便宜,但只为了《战神3》,我觉得怎么还是那么亏啊。



# 狩魂赤红地燃烧！把握胜利的呐喊

MONSTER HUNTER 3 tri-

《怪物猎人3》推出至今已有半月有余，继上期的第一时间攻略后，本期再为大家献上后期的攻略补遗以及实用的研究资料，以供随时查阅，对狩猎生活会有极大帮助。此外官方运营的线上狩猎也非常火爆，每天各大服务器都临近爆满，其中还有不少国人参与其中。本期的《网战精英》栏目中有详细的联网上街教程，想寻找同伴共同狩猎冒险的你一定不要错过！ □文/翅膀

| NINTENDO Wii | 本刊译名：怪物猎人3 | | 2009年8月1日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | CAPCOM | 7340日元 | 日版 |
| | DVD | 线下1-2人/线上1-4人 | 5格 | 15岁以上 |

## 线下斗技场任务情报一览

本作斗技场取代了传统的训练所成了收集硬币的地方，不过实际上规则都是一样的。你需要在4套武器防具各不相同的固定装备中选择一种，与特定的怪物决斗，每种装备所持有的道具也各不相同。斗技场任务共有10个，前3个是初期就有的；4-7个需要通过捕获各自怪物的村任务后追加；至于最后3个，只要把前7个任务都完成一遍就会出现，时间合格与否没有关系。斗技场支持线下双人同乐，这也是单机唯一可以双打的模式，采用上下分屏的方式游戏，和线上多人合作基本相同。2P的玩家可以把自己主机中的角色资料复制到Wii遥控棒中，之后在2P选择中提取出来，

| 任务名 | 场地 | 合格时间 | 对战怪物 | 出现条件 |
|---|---|---|---|---|
| ドスジャギィの讨伐 | 陆の斗技场 | 6分 | 粉速龙王 | 初期 |
| クルペッコの讨伐 | 陆の斗技场 | 10分 | 彩鸟 | 初期 |
| ボルボロスの讨伐 | 陆の斗技场 | 18分 | 土沙龙 | 初期 |
| ロアルドロスの讨伐 | 水中斗技场 | 12分 | 水兽王 | 村★3“ロアルドロス捕获作战！”完成后 |
| リオレイアの讨伐 | 陆の斗技场 | 12分 | 雌火龙 | 村★4“陆の女王、捕获作战！”完成后 |
| ラギアクルスの讨伐 | 水中斗技场 | 15分 | 海龙 | 村★5“大海の王、捕获大作战！”完成后 |
| ウラガンキンの讨伐 | 陆の斗技场 | 18分 | 暴锤龙 | 村★5“ウラガンキンを捕获せよ！”完成后 |
| 空の王と陆の女王の讨伐 | 陆の斗技场 | 20分 | 雄火龙、 | 前7个任务各完成一次 雌火龙 |
| 水の斗技场の决战 | 水中斗技场 | 20分 | 灯鱼龙、海龙 | 前7个任务各完成一次 |
| 斗技场・大连续讨伐 | 陆の斗技场 | 30分 | 土沙龙、冰牙龙、雄火龙 | 前7个任务各完成一次 |

## 全技能发动条件及效果一览

本作沿用了前作技能点数累积技能的系统，每件防具都有着各自不同的技能点数，当累计点数达到一定值时就会发动技能，不管是正面的还是负面的。装饰品珠子是专门增加一项技能点的，有的还带有负面技能点，将珠子镶嵌在防具和武器上即可参与技能的搭配组合。本作还新增了附带技能点数和镶嵌洞的护石，使得技能的搭配更加多样化自由化。以下为全部技能的所需点数和效果。

| 技能名 | 点数 | 发动技能 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 体力 | 15 | 体力+50 | 体力槽最大上限+50 |
| | 10 | 体力+20 | 体力槽最大上限+20 |
| | -10 | 体力-10 | 体力槽最大上限-10 |
| | -15 | 体力-30 | 体力槽最大上限-30 |
| 回复速度 | 20 | ダメージ回复速度+2 | 受到伤害红槽部分自然恢复速度4倍 |
| | 10 | ダメージ回复速度+1 | 受到伤害红槽部分自然恢复速度2倍 |
| | -10 | ダメージ回复速度-1 | 受到伤害红槽部分自然恢复速度1/2 |
| | -20 | ダメージ回复速度-2 | 受到伤害红槽部分自然恢复速度1/4 |
| 回复量 | 10 | 体力回复量UP | 使用回复道具时体力恢复量上升 |
| | -10 | 体力回复量DOWN | 使用回复道具时体力恢复量下降 |
| 腹减り | 15 | 腹减り无效 | 耐力槽上限不会随时间流逝而减少 |
| | 10 | 腹减り半减 | 耐力槽上限减少延长至9分钟一次 |
| | -10 | 腹减り倍化[小] | 耐力槽上限减少缩短至4分钟一次 |
| | -15 | 腹减り倍化[大] | 耐力槽上限减少缩短至2分钟一次 |
| スタミナ | 10 | ランナー | 回避和防御以外的动作耐力槽减少量降低 |
| | 10 | 钝足 | 回避和防御以外的动作耐力槽减少量上升 |
| 食事 | 15 | 早食い+2 | 食用肉类和药品时硬直时间大幅缩短 |
| | 10 | 早食い+1 | 食用肉类和药品时硬直时间缩短 |
| | -10 | スローライフ | 食用肉类和药品时硬直时间延长 |
| 食いしん坊 | 15 | 拾い食い | 食用肉类和药品时耐力槽上限增加量大幅上升 |
| | 10 | まんぷく | 食用肉类和药品时耐力槽上限增加量上升 |
| 底力 | 15 | 火事场力+2 | 体力下降至一定以下时，攻击力和防御力大幅上升 |
| | 10 | 火事场力+1 | 体力下降至一定以下时，防御力大幅上升 |
| | -10 | 心配性 | 体力下降至一定以下时，攻击力和防御力下降 |

| 技能名 | 点数 | 发动技能 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 体术 | 15 | 体术+2 | 回避和防御时耐力槽消费量大幅减少 |
| | 10 | 体术+1 | 回避和防御时耐力槽消费量减少 |
| | -10 | 体术-1 | 回避和防御时耐力槽消费量增加 |
| | -15 | 体术-2 | 回避和防御时耐力槽消费量大幅增加 |
| 攻击 | 20 | 攻击力UP[大] | 攻击输出倍率大幅增加 |
| | 15 | 攻击力UP[中] | 攻击输出倍率中幅增加 |
| | 10 | 攻击力UP[小] | 攻击输出倍率小幅增加 |
| | -10 | 攻击力DOWN[小] | 攻击输出倍率小幅减少 |
| | -15 | 攻击力DOWN[中] | 攻击输出倍率中幅减少 |
| | -20 | 攻击力DOWN[大] | 攻击输出倍率大幅减少 |
| 达人、 | 20 | 见切り+3 | 武器会心率+20（绿斩味时） |
| | 15 | 见切り+2 | 武器会心率+15（绿斩味时） |
| | 10 | 见切り+1 | 武器会心率+10（绿斩味时） |
| | -10 | 见切り-1 | 武器会心率-10（绿斩味时） |
| | -15 | 见切り-2 | 武器会心率-15（绿斩味时） |
| | -20 | 见切り-3 | 武器会心率-20（绿斩味时） |
| 特殊攻击 | 10 | 状态异常攻击强化 | 毒、麻痹、睡眠的积蓄值上升 |
| | -10 | 状态异常攻击弱化 | 毒、麻痹、睡眠的积蓄值下降 |
| 属性攻击 | 10 | 属性攻击强化 | 火、雷、水、冰、龙的属性攻击倍率增加 |
| | -10 | 属性攻击弱化 | 火、雷、水、冰、龙的属性攻击倍率减少 |
| 防御 | 20 | 防御力UP[大] | 防御力大幅上升 |
| | 15 | 防御力UP[中] | 防御力中幅上升 |
| | 10 | 防御力UP[小] | 防御力小幅上升 |
| | -10 | 防御力DOWN[小] | 防御力小幅下降 |
| | -15 | 防御力DOWN[中] | 防御力中幅下降 |
| | -20 | 防御力DOWN[大] | 防御力大幅下降 |
| ガード性能 | 15 | ガード性能+2 | 大幅强化防御时抗后退的能力，包括弩的盾牌 |
| | 10 | ガード性能+1 | 小幅强化防御时抗后退的能力，包括重弩的盾牌 |
| | -10 | ガード性能-1 | 弱化防御时抗后退的能力，包括重弩的盾牌 |
| ガード强化 | 10 | ガード强化 | 可以防御通常不能防御的攻击，包括弩的盾牌 |
| 自动防御 | 10 | オートガード | 可以防御时，即使不按防御键也会自动进行防御 |
| 泳ぎ | 10 | スイマー | 水中游泳速度变快 |
| | -10 | カナヅチ | 水中游泳速度变慢 |



| 技能名 | 点数 | 发动技能 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 酸素 | 10 | 息継ぎ半减 | 在水下时酸素槽减少量变慢 |
| | -10 | 息継ぎ增加 | 在水下时酸素槽减少量变快 |
| 研ぎ师 | 10 | 砥石使用高速化 | 使用砥石磨刀时速度变快 |
| | -10 | 砥石使用低速化 | 使用砥石磨刀时速度变慢 |
| 斩れ味 | 10 | 业物 | 攻击时斩味消耗量减少 |
| | -10 | なまくら | 攻击时斩味消耗量增加 |
| 匠 | 15 | 斩れ味レベル＋1 | 武器的斩味槽上升一级 |
| 溜め短缩 | 10 | 集中 | 太刀和折叠斧的气刃槽积蓄速度加快 |
| | -10 | 杂念 | 太刀和折叠斧的气刃槽积蓄速度减慢 |
| 拔刀会心 | 10 | 拔刀术[技] | 出刀时第一击必定会心 |
| 拔刀减气 | 10 | 拔刀术[力] | 出刀时第一击附加气绝积蓄值 |
| 属性解放 | 15 | 觉醒 | 将无属性的武器附加属性 |
| 通常弹强化 | 10 | 通常弹威力ＵＰ | 通常弹的攻击倍率上升 |
| 贯通弹强化 | 10 | 贯通弹威力ＵＰ | 贯通弹的攻击倍率上升 |
| 散弹强化 | 10 | 散弹威力ＵＰ | 散弹的攻击倍率上升 |
| 通常弹追加 | 10 | 通常弹全ＬＶ追加 | 武器可以使用全LV的通常弹 |
| 贯通弹追加 | 10 | 贯通弹ＬＶ１追加 | 武器可以使用LV1的贯通弹 |
| | 15 | 贯通弹全ＬＶ追加 | 武器可以使用全LV的贯通弹 |
| 散弹追加 | 10 | 散弹ＬＶ１追加 | 武器可以使用LV1的散弹 |
| | 15 | 散弹全ＬＶ追加 | 武器可以使用全LV的散弹 |
| 榴弹追加 | 10 | 彻甲榴弹ＬＶ１追加 | 武器可以使用LV1的彻甲榴弹 |
| | 15 | 彻甲榴弹全ＬＶ追加 | 武器可以使用全LV的彻甲榴弹 |
| 扩散弹追加 | 10 | 扩散弹LV1追加 | 武器可以使用LV1的扩散弹 |
| | 15 | 扩散弹全LV追加 | 武器可以使用全LV的扩散弹 |
| 装填数 | 15 | 装填数ＵＰ | 可以使用的弹种装填量增加，根据弹种增加数各有不同 |
| 装填速度 | 20 | 装填速度＋3 | 装填弹药时的速度大幅加快 |
| | 15 | 装填速度＋2 | 装填弹药时的速度中幅加快 |
| | 10 | 装填速度＋1 | 装填弹药时的速度小幅加快 |
| | -10 | 装填速度－1 | 装填弹药时的速度小幅减慢 |
| | -15 | 装填速度－2 | 装填弹药时的速度中幅减慢 |
| | -20 | 装填速度－3 | 装填弹药时的速度大幅减慢 |
| 反动 | 20 | 反动轻减＋3 | 射击时的后坐力大幅减轻 |
| | 15 | 反动轻减＋2 | 射击时的后坐力中幅减轻 |
| | 10 | 反动轻减＋1 | 射击时的后坐力小幅减轻 |
| | -10 | 反动轻减－1 | 射击时的后坐力小幅加重 |
| | -15 | 反动轻减－2 | 射击时的后坐力中幅加重 |
| | -20 | 反动轻减－3 | 射击时的后坐力大幅加重 |
| 精密射击 | 15 | ブレ抑制＋2 | 射击时的准星晃动大幅减轻 |
| | 10 | ブレ抑制＋1 | 射击时的准星晃动小幅减轻 |
| | -10 | ブレ抑制－1 | 射击时的准星晃动加剧 |
| 火耐性 | 10 | 火耐性＋１０ | 如示 |
| | 15 | 火耐性＋１５ | 如示 |
| | 20 | 火耐性＋２０ | 如示 |
| | -10 | 火耐性－１０ | 如示 |
| | -15 | 火耐性－１５ | 如示 |
| 水耐性 | 10 | 水耐性＋１０ | 如示 |
| | 15 | 水耐性＋１５ | 如示 |
| | 20 | 水耐性＋２０ | 如示 |
| | -10 | 水耐性－１０ | 如示 |
| | -15 | 水耐性－１５ | 如示 |
| 冰耐性 | 10 | 冰耐性＋１０ | 如示 |
| | 15 | 冰耐性＋１５ | 如示 |
| | 20 | 冰耐性＋２０ | 如示 |
| | -10 | 冰耐性－１０ | 如示 |
| | -15 | 冰耐性－１５ | 如示 |
| 雷耐性 | 10 | 雷耐性＋１０ | 如示 |
| | 15 | 雷耐性＋１５ | 如示 |
| | 20 | 雷耐性＋２０ | 如示 |
| | -10 | 雷耐性－１０ | 如示 |
| | -15 | 雷耐性－１５ | 如示 |
| 龙耐性 | 10 | 龙耐性＋１０ | 如示 |
| | 15 | 龙耐性＋１５ | 如示 |
| | 20 | 龙耐性＋２０ | 如示 |
| | -10 | 龙耐性－１０ | 如示 |
| | -15 | 龙耐性－１５ | 如示 |
| 毒 | 10 | 毒无效 | 受到毒攻击时也不会中毒 |
| | -10 | 毒倍化 | 受到毒攻击时中毒时间加倍 |
| 麻痹 | 10 | 麻痹无效 | 受到麻痹攻击时也不会被麻痹 |
| | -10 | 麻痹倍化 | 受到麻痹攻击时麻痹时间加倍 |
| 睡眠 | 10 | 睡眠无效 | 受到睡眠攻击时也不会睡眠 |
| | -10 | 睡眠倍化 | 受到睡眠攻击时睡眠时间加倍 |
| 听觉保护 | 10 | 耳栓 | 小型龙吼无效 |
| | 15 | 高级耳栓 | 大型、小型龙吼全部无效 |

| 技能名 | 点数 | 发动技能 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 气绝 | 15 | 气绝无效 | 完全不会被气绝 |
| | 10 | 气绝确率半减 | 有一半的几率不会被气绝 |
| | -10 | 气绝倍化 | 气绝时间加倍 |
| 耐泥耐雪 | 10 | 泥&雪无效 | 不会变成雪人、泥人状态 |
| 耐震 | 10 | 耐震 | 震动硬直无效 |
| 风压 | 10 | 风压[小]无效 | 怪物发生的小型风压无效 |
| | 15 | 风压[大]无效 | 怪物发生的大型风压无效 |
| 水流 | 10 | 水流[小]无效 | 怪物发生的小型水流无效 |
| | 15 | 水流[大]无效 | 怪物发生的大型水流无效 |
| 盗み无效 | 10 | 盗み无效 | 不会被偷盗东西 |
| 耐暑 | 10 | 暑さ[小]无效 | 低热地区（如沙原）不会削减体力 |
| | 15 | 暑さ[大]无效 | 高热地区（如火山深处）不会削减体力 |
| | -10 | 暑さ倍化[小] | 因暑热削减体力的速度加快 |
| | -15 | 暑さ倍化[大] | 因暑热削减体力的速度大幅加快 |
| 耐寒 | 10 | 寒さ[小]无效 | 低寒地区（如冰洞窟）耐力槽不会加速减少 |
| | 15 | 寒さ[大]无效 | 高寒地区（如冻土雪地）耐力槽不会加速减少 |
| | -10 | 寒さ倍化[小] | 因寒冷耐力槽减少速度加快 |
| | -15 | 寒さ倍化[大] | 因寒冷耐力槽减少速度大幅加快 |
| 回避性能 | 10 | 回避性能＋1 | 回避动作的无敌时间增加 |
| | 15 | 回避性能＋2 | 回避动作的无敌时间大幅增加 |
| 加护 | 10 | 精灵の加护 | 受到伤害时一定几率伤害量减少 |
| | -10 | 恶灵の加护 | 受到伤害时一定几率伤害量增加 |
| 效果持续 | 10 | アイテム使用强化 | 持续一定时间效果的道具持续时间延长 |
| | -10 | アイテム使用弱化 | 持续一定时间效果的道具持续时间缩短 |
| 广域 | 10 | 广域化＋1 | 使用药品类道具时，对临近的同伴也有效果 |
| | 20 | 广域化＋2 | 使用药品类道具时，对本区域内的同伴都有效果 |
| 气まぐれ | 10 | 精灵の气まぐれ | 铁镐、虫网、笛子的损坏几率减少 |
| | 15 | 神のきまぐれ | 铁镐、虫网、笛子的损坏几率大幅减少 |
| | -10 | 恶灵のきまぐれ | 铁镐、虫网、笛子的损坏几率增加 |
| | -15 | 恶魔のきまぐれ | 铁镐、虫网、笛子的损坏几率大幅增加 |
| 肉烧き | 10 | 肉烧き名人 | 烤肉时烤熟的有效时间延长 |
| 钓り | 10 | 钓り名人 | 钓鱼时鱼咬饵的有效时间延长 |
| 调合成功率 | 10 | 调合成功率＋１５％ | 如示 |
| | 15 | 调合成功率＋２５％ | 如示 |
| | 20 | 调合成功率＋４５％ | 如示 |
| | -10 | 调合成功率－５％ | 如示 |
| | -15 | 调合成功率－１０％ | 如示 |
| | -20 | 调合成功率－１５％ | 如示 |
| 调合数 | 10 | 最大数生产 | 调和子弹时每次都会调和出最多数量 |
| 爆弹强化 | 10 | ボマー | 爆弹类伤害量增加，爆弹调和成功率100% |
| 高速设置 | 10 | 陷阱师 | 陷阱和爆弹的设置速度加快，陷阱的调和成功率100% |
| こやし | 10 | こやし玉名人 | こやし玉的效果上升，こやし玉的调和成功率100% |
| 地图 | 10 | 地图常备 | 无论是否有地图，都会在画面上显示地图 |
| | -10 | 地图无效 | 即使拿着地图也不会显示 |
| 千里眼 | 10 | 千里眼 | 可以在地图上看到怪物的详细情报，如所朝方向、是否警觉等 |
| | 15 | 自动マーキング | 全自动显示怪物的位置、详细情报等 |
| 气配 | 10 | 隐密 | 多人战时不容易被怪物瞄准攻击 |
| | -10 | 挑发 | 多人战时很容易被怪物瞄准攻击 |
| 燃鳞 | 10 | 燃鳞 | 随时都有拿着火把的照明效果 |
| 观察眼 | 10 | 捕获の见极め | 当怪物可以捕获时，地图上怪物的显示会闪烁 |
| 运搬 | 10 | 运搬の达人 | 搬运时移动速度变快，可以从更高的地形上跳下 |
| 高速收集 | 10 | 高速收集 | 采集和剥取时速度变快 |
| 采取 | 10 | 采取＋1 | 采取的可能回数增加 |
| | 15 | 采取＋2 | 采取的可能回数大幅增加 |
| | -10 | 采取－1 | 采取的可能回数减少 |
| 运气 | 10 | 幸运 | 任务结束时获得的报酬数量增加 |
| | 15 | 激运 | 任务结束时获得的报酬数量大幅增加 |
| | -10 | 不运 | 任务结束时获得的报酬数量减少 |
| | -15 | 灾难 | 任务结束时获得的报酬数量大幅减少 |
| 捕获 | 10 | 捕获名人 | 捕获怪物后获得的捕获报酬增加 |
| 饲系统倍化 | ×1 | ポイント２倍 | 饲系的技能点变成2倍 |
| | ×2 | ポイント３倍 | 饲系的技能点变成3倍 |
| | ×3 | ポイント４倍 | 饲系的技能点变成4倍 |

本作中装备登录的系统依然存在，你可以把自己配好的套装登录到列表中，以后更换装备时就不必一一挑选。不过这里有个问题需要注意，你从一件装备上卸下来的珠子在整套更换时是不会自动装上去的，需要重新镶嵌，所以多种配装需要用到一件装备的话，如果不想麻烦，就需要准备多件相同的装备。

## 线上·期间限定任务

酒场任务柜台最右边的看板娘处，可以接到CAPCOM官方期间限定的专有任务，即只有在这个期间内才能接的任务，逾期不候。目前更新频率约一周一次，完成这些任务会得到一些特别的素材，就像PSP版的官方配信下载任务一样。另外，上街有时会出现满天沙尘的恶劣天气，这说明峰山龙正在接近，街上发出了紧急动员令，柜台处就会接到峰山龙的击退任务，想要素材的话就不要错过。以下是到9月2日为止的期间限定任务：

| 限定时间 | 任务 | 参加条件 |
|---|---|---|
| 09.08.01～09.08.09 | 孤岛の纳品祭り！ | 无 |
| 09.08.10～09.08.18 | ドスジャギィ4头の连续狩猎<br>ロアルドロス2头の狩猎！ | 无<br>HR9以上限定 |
| 09.08.19～09.08.26 | 水没林の钓り祭り！<br>ファミ通・大角と巨锤の激突！ | HR9以上限定<br>HR18以上限定 |
| 09.08.27～09.09.02 | 古代蛟を狩りつくせ！<br>武装战线・男たちの胜负！ | 无<br>HR9以上限定 |
| 沙暴天气时 | 峰山龙の击退 | 无 |

## 莫加之森讨伐怪物后的特产品

莫加之森中狩猎各种怪物，都可以在村长儿子处得到相应的特产品，其中还包括星级的稀有特产品，每种怪物讨伐后可得到的特产品如下：

[草食龙]：モンスター+のフン [繁殖期大型草食龙]：特大サイスのフン、巨大な头骨★ [精灵鹿]：キノコの培菌、强烈なフエロモン、素敌な毛皮 [飞虫]：强烈なフエロモン、クイ+ンニ+ドル [蚂蚁]：キノコの培菌、渔のまきエサ [水生草食龙]：みごとな水かき [鱼类]：渔のまきエサ、きれいな鱼鳞 [小速龙]：小さな曲がり牙、小金の牙、月夜の发光牙 [水生肉食兽]：みごとな水かき、强韧な水かき [粉速龙王]：天然ピンクレバ+、大金の牙、巨大な头骨★ [水兽王]：きれいな龙鳞、太古のオイル★★ [彩鸟]：きれいな尾羽、ド派手な尾羽★★ [雌火龙]：金龙石、ゴ+ルドニ+ドル、女王の灵药★★★ [海龙]：きれいな龙鳞、海王の大龙鳞★★★★ [雄火龙]：金龙石、ゴ+ルドニ+ドル、真红の大龙鳞★★★

## 三类护石包含的技能点种类

护石是本作新增的装备，一次只能装备一个，每个护石上附带的技能点数都可以参与技能的搭配，有镶嵌洞的还能镶嵌珠子。护石需要在任务中挖矿、或是在任务报酬中得到，任务结束时通过统一鉴定才能确认实际效果并放入箱子中。在鉴定之前护石是以"XXXお守り"的名字命名，XXX是什么与鉴定后的技能点种类有直接关系，共分三种，"なぞのお守り"和"光るお守り"在村任务和线上下位任务都会获得，后者概率相对低些。"古代のお守り"则只有线上HR31以后的上位任务才有机会得到。三种护石包含的技能点数种类如下：



↑本作村子的小家还算宽敞，到了线上还能提高等级更换更豪华的房间。

**●なぞのお守り&光るお守り**

运搬、雷耐性、观察眼、气绝、气まぐれ、食いしん坊、气配、效果持续、高速设置、冰耐性、酸素、水流、睡眠、精密射击、耐寒、耐暑、耐泥耐雪、弹调合、地图、调合成功率、钓り、肉烧き、盗み无效、火耐性、麻痹、水耐性、龙耐性

**●光るお守り限定**

泳ぎ、ガード强化、ガード性能、回避性能、回复速度、回复量、扩散弹追加、加护、广域、攻击、高速收集、こやし、采取、散弹追加、食事、千里眼、装填速度、底力、体术、耐震、体力、达人、研ぎ师、毒、燃鳞、爆弹强化、拔刀会心、腹减り、风压、防御、榴弹追加

**●古代のお守り限定**

效果持续、体力、特殊攻击、溜め短缩、泳ぎ、千里眼、调合成功率、采取、运气、散弹强化、スタミナ、属性解放、肉烧き、广域、冰耐性、攻击、体术、气まぐれ、加护、耐寒

护石基本上都是随机刷出来的，在达到上位之前，得到数值高、价值好的护石概率很低。初期比较有效率刷护石的方法推荐村4星搬运飞龙蛋的任务，只需要去8区搬运一颗龙蛋即可。完成任务后会有数颗护石的基本报酬，既有なぞのお守り也有光るお守り，有搬运技能和猫的着地术的话从8区跳到5区回营地，一次5分钟，效率相当之高，多来几次很快就能刷出满意的护石来。

## 猫技能的全部实际效果

食事场吃饭增加各项数值的同时，还会发动效果各异的猫技能，这些技能和装备上的技能类似，但只在一次任务中有效，即使猫车一、两次后技能也会维持。吃饭后是否发动技能，发动技能的种类及效果大小都是随机的，四种烹饪方法可能发动的技能在吃之前可以看到，不过实际发动的技能可能会比显示的有所强化，此外某些技能不会提前显示，只会在吃完任何料理后随机发动，比如"招きネコの幸运"。

以下为几种常用的食物组合：肉+肉=体力、肉+鱼=体力+酸素、肉+乳制品=体力+防御力、肉+酒=体力+攻击力、鱼+鱼、酸素+水耐性、鱼+谷物+酸素+耐力、谷物+谷物=耐力+雷耐性、谷物+乳制品+耐力+防御力、谷物+野菜=雷耐性+龙耐性。另外酒+酒的组合会随机发动技能，且喝完后会醉倒在地。



↑吃猫饭时无论哪种烹饪方法，某些猫技能都会随机发动，并不能提前预知。

| 猫技能的全部实际效果 | |
|---|---|
| ネコの吹奏术 | 笛子的损坏几率减少 |
| ネコのカリスマ | 与山菜爷爷的对话次数变为最大 |
| ネコの投掷术 | 投掷物的威力2倍 |
| ネコの胆力 | 与怪物照面时不会产生惊吓硬直 |
| ネコの运搬の铁人 | 搬运时受到小攻击时也不会摔碎 |
| ネコの蹴脚术 | 脚踢的攻击力5倍 |
| ネコの拳斗术 | 挑拨动作中的打拳威力5倍 |
| ネコのツタ登りの铁人 | 攀登时受到小攻击也不会摔下 |
| ネコのマタタビ爆破术 | 设置的マタタビ爆弹效果时间2倍，マタタビ爆弹的调和成功率100% |
| ネコの防御术[小] | 受到伤害时1/8几率减少30%伤害量 |
| ネコの道具检约术 | 铁镐、虫网的损坏几率减少 |
| ネコの调合术[小] | 调和成功率+10% |
| ネコの逃走术 | 逃走动作中耐力消耗量减半 |
| ネコの运搬の超人 | 搬运时耐力消耗量减半 |
| ネコの起上り术[中] | 起身时无敌时间2倍 |
| ネコのツタ登りの超人 | 快速攀登时耐力消耗量减半，受到小攻击也不会摔下 |

| 猫技能的全部实际效果 | |
|---|---|
| ネコの解体の铁人 | 剥取时受到小攻击也不会有硬直 |
| ネコの着地术 | 从高处跳下时不会有硬直，搬运物也不会碎 |
| ネコのおまけ术 | 猫车力尽时食事效果也不会消失 |
| ネコの毛づくろい上手 | 防御、属性耐性下降的异常状态效果时间减少 |
| ネコの医疗术 | 回复体力时体力恢复量+10% |
| ネコの火药术 | 小爆弹和大爆弹都具有G级的效果 |
| ネコの防御术[大] | 受到伤害时1/4几率减少70%的伤害量 |
| ネコの调合术[大] | 调和成功率+20% |
| ネコの采取术 | 采取时可采取的次数增加 |
| ネコのはじかれ上手 | 弹刀时斩味消耗量减轻50% |
| ネコの起上り术[大] | 起身时无敌时间3倍 |
| ネコの暴れ击ち | 射击时的子弹威力增加，但后坐力也增加 |
| ネコの休息术 | 进行动作"くつろぐ"时间达到5秒，之后30秒内攻击力+15% |
| ネコのゴリ押し术 | 发生弹刀后，之后每一次连续弹刀攻击力+5%，但不弹刀或落空后累积值归零计算 |
| ネコの炮击术 | 大炮和弩箭的威力+10%，彻甲榴弹的爆炸攻击力和火属性值50%上升 |
| ネコのこやし玉铁人 | 使用こやし玉让怪物逃走的几率+20%，こやし玉的调和成功率100% |
| ネコの千里眼の术 | 任务开始后30秒内，BOSS级怪物位置都会显示在地图上 |
| ネコの体术 | 回避和防御时的耐力消耗量为75% |
| ネコの特殊攻击术 | 状态异常攻击的积蓄值上升12.5% |
| ネコの射击术 | 通常弹的威力上升10% |
| ネコの火事场术 | 体力降低到10以下时，攻击力上升35%，防御力上升50% |
| ネコの弱いの来い！ | 容易出现尺寸小体力低的BOSS级怪物 |
| ネコのKO术 | 怪物容易出现发呆状态，猎人的力量值（疲劳积蓄值）上升10% |
| ネコのド根性 | 体力64%以上时，受到高于现有体力的伤害时会保留1格体力，但一次任务只有一次机会 |
| ネコの研磨术 | 磨刀动作5/8几率变为3回，2/8几率变为2回，1/8几率变为1回 |
| ネコの解体术[小] | 剥取次数1/4几率增加一次 |
| ネコの解体术[大] | 剥取次数1/2几率增加一次 |
| 招きネコの幸运 | 确定报酬单位50%几率变为3 |
| 招きネコの激运 | 确定报酬单位100%几率变为3 |
| 招きネコの金运 | 任务结束时获得报酬金2倍 |




# 由巴哈姆特孕育的阿泰尔传承着巨兽相关的神话！



## 独臂巨兽 基加恩特

拥有酷似人类外貌的巨兽基加恩特，其后背有着可养育丰富生命资源的雄伟自然环境。作为神之遗产的自然奇观，有时也会成为严苛的试炼，为此处的住民培育了强韧的心态，它是以独臂作为特征的巨兽，不过却无人知晓失去手臂的原因，从古时候的故事，传承而来的有很多种传说。

## 火炎巨兽 伊夫里特

胸前是灼热的火炉，背后则背负了巨大的火山，这便是半人半兽的巨兽伊夫里特，在其身上仅有立脚之处，则是因为毫无间断喷出的灼热熔岩，而失去绿色，成为起伏有序的荒野，弯曲伸展的双角所展示的，是刚如烈火的凶暴。在过去的巨兽战争中，视乎能够将成群的巨兽瞬间燃烧殆尽。



## 银狼巨兽 芬里尔

沐浴在月光下，闪烁着银色光芒的芬里尔，与狼所相似的孤高姿态，常被吟游诗人称为“另一轮明月”，在很长一段时间内，是作为梦幻般巨兽的存在，操纵月亮的阴晴圆缺来使用幻术，也经常在月光中活动。拥有能够切破黑暗的姿态，速度如疾风迅雷，拥有着和巨兽体型毫不相衬的机动力。

## 凶刃巨兽 基迦美修

基迦美修是拥有双面六臂的巨兽，以大量凶刃作为武器来战斗的恶魔骑士。厚重的黑色铠甲下是无尽的黑暗，丝毫没有显示出有生命存在的迹象。操纵六把凶刃的基迦美修别说是人类，就算是其他巨兽也要对其畏惧三分。而实际上，基迦美修正是巴哈姆特派遣来管理其他巨兽的巨兽之王。



## 冰雪女王 希瓦

躺卧于冰雪王座上的美丽女王，被曙光包围着，散发着具有魔性的艳美，据说看了她的任何生物都会在一瞬间被夺去心魂。为了证实这个传说有无数的冒险者前往去寻求真相，但都一去不返。为了防止悲剧的蔓延，该国的人民只好锁国。千年之后，这个传说仍然在流传。

## 巨兽神 巴哈姆特

它是究极绝对存在的最强巨兽创世神，也是炼狱之主。从巨兽世界阿泰尔诞生出的造物主，可以说阿泰尔的一切都是由它所创造。在阿泰尔创世纪，那是人类还尚未诞生的远古时代，巴哈姆特就已经从虚无所支配的黑暗中诞生，并构造了有着光的“十三之世界”。

## 巴哈姆特神的创世神话

在巴哈姆特自己所构造的世界中，它制作了和自己相似的巨兽……不过，它们为了反对着作为父母的神的意志，巨兽之间开始发生了争执。孤独的神为了摆脱被自己的子嗣所杀的命运而令巨兽们进入了长眠之中……巴哈姆特将自己的心分开，创造了人类。人类，正是龙之心所寄宿之种族……

千年之后，巨兽们纷纷觉醒，人类是这个悲伤的世界仅存的最后希望。在“炼狱”中生活的人们以巨兽为故乡生存，巨兽的纷争使得人们没有安定的住所，进而有着灭亡的命运。继承的召唤术的**イブキ**为了人民而使用这份力量，打倒巨兽来结束这份苦难的生活……在究极的黑暗深渊中，神正在等待巨兽们和人类的战争结果……

古时，在阿泰尔有着大量使用召唤术的召唤师存在，其中也有能够变身为龙的，他们是巴哈姆特直系能力的拥有者，其名享誉世界。但也因他们有着压倒性的力量而孤独，也有时会超越时空相聚。作为龙，看着同一片蓝天即便不说话，也能够感受到相同命运同胞的存在。

□文/七曜

BLOOD OF BAHAMUT™
ブラッド オブ バハムート

| NINTENDO DS NDS | 本刊译名：巴哈姆特之血 | | 发售日未定 | |
|---|---|---|---|---|
| | 角色扮演 | SQUARE ENIX | 价格未定 | 日版 |
| | 卡带 | 1-4人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

## 息吹(イブキ)

**民族**：ギガント族 **年龄**：18岁 **武器**：大剑

**解读**：拥有所有角色中唯一的全屏攻击技。作为主角，各方面的能力都很平均，主攻击三连斩的威力不错，体力相当高，近战实用性强，但远程攻击就比较弱了，速度、威力和连发频率都差强人意。MP不算很少，但是技能冷却时间普遍短，所以要稍微规划一下。此外，由于有着LV1高级武器的原因，应该是比较容易上手的角色。

技能列表

| 名称 | 对象 | 初始MP（增长） | 属性 | CD时间 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 独乐散华 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 用剑抡击周围小范围，威力略高 |
| 一击炼丹 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 蓄力攻击，威力自然比较高 |
| 威光焚附 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 低威力攻击，附带吸引效果 |
| 斗气附身 | 自己 | 25+10 | 无 | 60 | 反击技，被杂兵攻击时自动反击 |
| 破邪抱拥 | 全员 | 25+10 | 暗 | 60 | 我方全员暗耐性上升，自身HP回复，回复量为LV×100 |
| 一乃太刀 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 高速突击一段距离，威力略高 |
| 练气弹 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 一击炼丹的射击版，弹速和远程攻击相仿 |
| 志气的鼓舞 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 我方全员物理攻击力上升 |
| 召唤术 | 敌全体 | 50+25 | 无 | 300 | 对屏幕内全部敌人（巨兽的全部部位）造成大损伤 |
| 吸魂刃 | 自己 | 10+5 | 无 | 10 | 威力略低，攻击伤害转化为HP回复量 |

## 雷恩(レン)



**民族**：ギガント族 **年龄**：18岁 **武器**：太刀

**解读**：レン虽然在武器性能方面和主角差不多，但实用程度在单机游戏时比主角略低。主要是作为近战来说缺乏强力的范围技，暗属性地图炮虽然性能不错，但初始就需要蓝色技能石，比较难于培养——倒是生存能力绝对称得上出类拔萃，本身不低的HP成长，加上增加HP恢复速度的特技，相当不容易死。

技能列表

| 名称 | 对象 | 初始MP（增长） | 属性 | CD时间 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 一乃太刀 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 攻击距离较长的突击技，威力略高 |
| 邪刃三段 | 指定 | 10+5 | 暗 | 10 | 暗属性的三连击，每击威力略低 |
| 闪耀太刀 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 用刀打出冲击波，近身也有判定 |
| 生命活性 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 我方全员HP自然回复速度上升，自身HP回复LV×100 |
| 空间转移 | 特殊 | 10+5 | 无 | 60 | 联机专用，瞬间移动到最近同伴身边，升级则冷却时间降低 |
| 荒废的太刀 | 指定 | 10+5 | 暗 | 10 | 威力略高，附带高数值特殊伤害的暗属性攻击 |
| 瘴气附身 | 自己 | 25+10 | 暗 | 60 | 暗属性反击技，被杂兵攻击时自动反击 |
| 韦驮天 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 全员移动速度上升 |
| 堕落的喷出 | 指定 | 10+5 | 暗 | 10 | 暗属性范围攻击，附带特殊伤害 |
| 时限爆弹 | 特殊 | 25+10 | 无 | 30 | 在自己脚下设置对巨兽用爆弹，威力较高 |

## 卡莫·奥加(カモ·オウガ)

**种族**：イフリート族 **年龄**：38 **武器**：斧锤

**解读**：カモ的各种攻击性能都很优异，招式的威力也非常高。不过相对应的，普通攻击的频率就略差一些，MP消耗激烈也是个不容回避的问题。主攻技能建议选择有范围攻击效果的如灼热旋风或者木端微尘，此外还可以预备一个强力输出技巧比如三连打或者猛火，用来在巨像露出长时间破绽时迎头痛击。

技能列表

| 名称 | 对象 | 初始MP（增长） | 属性 | CD时间 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 轰炎落 | 指定 | 10+5 | 火 | 10 | 强力火属性攻击，特殊伤害高 |
| 灼热旋风 | 指定 | 10+5 | 火 | 10 | 周围发生火旋风，范围大 |
| 仁王立 | 自身 | 25+10 | 无 | 57 | 短时间的内防御力上升，格挡巨兽间接攻击 |
| 炎气附身 | 自身 | 25+10 | 火 | 60 | 火属性反击技，被杂兵攻击时自动反击 |
| 炎破抱拥 | 全员 | 25+10 | 火 | 60 | 我方全员的火耐性上升，自身HP恢复LV×100 |
| 虎吼破 | 指定 | 10+5 | 无 | 2 | 强力物理攻击，冷却时间短，升级时略上升 |
| 三连打 | 指定 | 10+5 | 火 | 10 | 三连火属性攻击，每下伤害略低 |
| 不屈的咆哮 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 一定时间内我方全员最大HP上升 |
| 猛火的一击 | 指定 | 25+10 | 火 | 30 | 超高威力火属性攻击，自身按比例受伤 |
| 木端微尘 | 指定 | 10+5 | 火 | 30 | 火属性范围攻击，附带特殊伤害 |

## 唯(ユイ)



**民族**：ギガント族 **年龄**：17岁 **武器**：杖

**解读**：初期MP不多，冷却时间也成问题，所以往往还是要靠物理攻击。杖有三种模式，最普通的魔矢相当于普通枪击，硬直小；追踪之矢打远处巨像照准性好，但是频率就慢一点；最实惠的类型是大爆发之术，比如LV7的极光之杖，攻击时范围很广。魔法方面，回复魔法冷却时间是所有回复技中最短的。

技能列表

| 名称 | 对象 | 初始MP（增长） | 属性 | CD时间 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 慈雨之祈 | 全员 | 25+10 | 无 | 20 | 全员恢复LV×100的HP |
| 焦热地狱 | 指定 | 10+5 | 火 | 10 | 投出高速火球，攻击范围较广，而且带有贯通效果。 |
| 炸裂冰块 | 指定 | 10+5 | 冰 | 20 | 投出超高速冰霜，范围攻击 |
| 贯穿咆雷 | 指定 | 10+5 | 雷 | 10 | 连续发射5发贯穿性质雷光 |
| 寂静之誓 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 我方全员特殊伤害力上升 |
| 红莲龙卷 | 指定 | 10+5 | 火 | 10 | 在指定地点爆发高威力的火柱，大范围攻击 |
| 冰刃乱舞 | 指定 | 10+5 | 冰 | 10 | 发射5发追尾属性冰刃 |
| 切刻雷光 | 指定 | 25+10 | 雷 | 10 | 投出高速雷球，范围攻击 |
| 闪光狂乱 | 指定 | 25+10 | 无 | 30 | 指定地点大范围无属性攻击 |
| 四圣抱拥 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 我方全员全耐性上升，自身HP恢复LV×100 |

## 桑其亚哥(サンチャゴ)

**民族**：フェンリル族 **年龄**：约1200岁 **武器**：长枪

**解读**：サンチャゴ的能力很不错，近战、远战、杂兵、BOSS，全都十分平均。近战攻击五连突清理杂兵很方便，技能方面也很全面，无论是攻守一体的云贯冲，还是简单有效的龙神雷冲都是可以从一开始用到最后的王牌技能。特殊技爆弹陷阱，虽然命中率比较成问题，但高达9999的字面特殊伤害数值足以让人放手一搏了。

技能列表

| 名称 | 对象 | 初始MP（增长） | 属性 | CD时间 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 龙神雷冲 | 指定 | 10+5 | 雷 | 10 | 雷属性强力攻击 |
| 双击冲 | 指定 | 10+5 | 无 | 2 | 升级则冷却时间略增级，每击威力略低的2连击 |
| 三门雷破 | 指定 | 10+5 | 雷 | 10 | 连续发射3发追踪雷电 |
| 雷光附体冷却时间长 | 自身 | 25+10 | 雷 | 60 | 雷属性反击技，被杂兵攻击时自动反击， |
| 迅雷抱拥 | 全员 | 25+10 | 雷 | 60 | 我方全员雷耐性上升，自身HP回复LV×100 |
| 云贯冲 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 攻击距离较长的突击技，威力略低 |
| 轰枪雷破 | 指定 | 10+5 | 雷 | 10 | 雷属性攻击，特殊伤害高 |
| 瞬速的智慧 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 我方全员行动速度上升 |
| 天雷五连冲 | 指定 | 25+10 | 雷 | 30 | 雷属性五连击，每击威力低 |
| 招雷方阵 | 特殊 | 25 | 雷 | 57 | 在自己脚下设置对巨兽用陷阱，特殊伤害较高 |

## 琉马(リュマ)

**民族**：シヴァ族 **年龄**：28岁 **武器**：铳

**解读**：他的枪优点是种类丰富射程又远，缺点是在近距离时表现不如近战武器。枪也有三种类型，需要看情况选择。最基本的类型是五连射击型，连点屏幕能持续射出五发子弹，无论是用来对付蜂拥的杂兵，还是狙击静止巨像的弱点都是很好用。第二种是大爆发型。第三种也是最值得一提的是贯穿。

技能列表

| 名称 | 对象 | 初始MP（增长） | 属性 | CD时间 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 冰结爆弹 | 指定 | 10+5 | 冰 | 10 | 发射高速冰霜弹，范围攻击 |
| 散弹 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 发射5发散弹，范围为身前随机，每发威力低 |
| 追尾镭射 | 指定 | 10+5 | 无 | 2 | 发射一发追尾性高的光束，威力略低 |
| 发声草人 | 特殊 | 10+5 | 无 | 60 | 设置能吸引巨像注意的傀儡 |
| 雾冰抱拥 | 全员 | 25+10 | 冰 | 60 | 我方全员的冰耐性上升，自身HP回复LV×100 |
| 蓄力射击 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 发射强力高速射击 |
| 冰结射击 | 指定 | 10+5 | 冰 | 10 | 发射高速冰结射击 |
| 庇护之盾 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 我方全员防御力提升 |
| 狙击 | 自身 | 25+10 | 无 | 60 | 可打开类似坐台弩的瞄准镜狙击敌人 |
| 冷气附身 | 自身 | 25+10 | 冰 | 60 | 冰属性反击技，被杂兵攻击时自动反击 |



# 和同伴们一起挑战巨兽 踏上迈向传说的弑神之路

## 第1章 誓いの反旗

**1-1 宿命の召喚士**
**过关条件：**破坏基加恩特右手臂的弱点宝玉
**攻略战术：**来回跑动使用快速回避躲避攻击，等到近身拍击不动的机会爬上手臂，连续攻击宝玉即可。

**1-2 英雄への旅立ち**
**过关条件：**消灭途中的敌人一直走到地图的右上传送点
**攻略战术：**还是没有难度，一路砍杀即可，注意回避巨兽的干扰扔石头攻击，否则会影响评价。

**1-3 巨兽を支えるもの**
**过关条件：**攻击巨兽的脸部
**攻略战术：**一直跟着巨兽向右走，途中的小怪可以不理会，走到右上位置，巨兽会把脸凑过来，攻击即可。

**1-4 乙女の复仇**
**过关条件：**攻击巨兽的脸部出现的宝玉
**攻略战术：**直接跑到最靠近巨兽的位置，消灭全部的小怪，然后不停的攻击正面脸部的弱点宝玉即可。

**1-5 ギガントを倒せ!**
**过关条件：**击倒ギガント
**攻略战术：**集中火力攻击其弱点宝玉，站位左、右2侧可以攻击其腿部的弱点宝玉，通常可攻击其正面脸部的弱点宝玉。

## 第2章 久远の愿い

**2-1 千年の誓い**
**过关条件：**与フェンリル周旋5分钟
**攻略战术：**主要躲避银狼的落雷攻击和雷光弹攻击，落雷攻击的征兆是它抬头向天，同时地面出现紫色区域；雷光弹攻击在发射前银狼都会头部停止来瞄准玩家。



**2-2 追いかけた梦**
**过关条件：**追击银狼
**攻略战术：**从出发点一路砍杀到最右上的位置，途中需要全灭怪物才能关闭激光障碍。

**2-3 白银の胁威**
**过关条件：**破坏巨兽后足装甲
**攻略战术：**正面抽脸后巨兽会用尾巴拍来，这时跑上尾巴攻击其两边的装甲，打破一面即可。

**2-4 守るべきもの**
**过关条件：**破坏巨兽后足宝玉
**攻略战术：**要把刚才打破装甲后露出的两个宝玉破坏一个，耐久力很高，是场持久战。

**2-5 忘れ果てた梦**
**过关条件：**击倒フェンリル
**攻略战术：**它的弱点是冰属性，可以利用秘药提升攻击力，来进行连续攻击。在正面对它时，攻击其额、眼睛和舌头的宝玉。

## 第3章 吊いの炎

**3-1 胸こかす想い**
**过关条件：**到达传送点
**攻略战术：**多跑动，多绕圈，注意背景里巨兽拿出双燃烧瓶后就要站着不动。

**3-2 イフリート强袭**
**过关条件：**与イフリート周旋5分钟
**攻略战术：**上来首先要清理怪物，以确保场所里的道路，另外也要注意巨兽的远程攻击。

**3-3 猛る炎の兽**
**过关条件：**破坏胸部装甲
**攻略战术：**开始向右冲，清掉杂兵就可以打イフリート，玩家会看到角色在离BOSS非常远的情况下很诡异的用近程攻击在展开攻击。

**3-4 灼热の战阵**
**过关条件：**破坏背部与火山的连接处
**攻略战术：**巨兽会利用胸部被破坏后露出的火流猛的靠近平台攻击，静静的等待其转身后用炮台轰击。

**3-5 失われた炎の魂**
**过关条件：**击倒イフリート
**攻略战术：**先狙击イフリート的眼睛，然后一边攻击一边横向移动，到其背后攻击其宝玉。

## 第4章 彷徨いし者

**4-1 疑惑の凶刃**
**过关条件：**破坏胸口的宝玉
**攻略战术：**地图上四个炮台，在正面轰击它。它的弱点是炎属性。

**4-2 炼狱の番人**
**过关条件：**与ギルガメッシュ周旋5分钟
**攻略战术：**从右边道路进行躲避。与其保持较远距离的话，它会用冲击波进行攻击，要注意紧急回避。

**4-3 オトリ作战**
**过关条件：**救出アスラン
**攻略战术：**先等ギルガメッシュ用剑砍，然后等其硬直了，顺势爬上他的背就行了。

**4-4 宿命は谁がために**
**过关条件：**破坏巨兽宝玉并不能击倒アスラン
**攻略战术：**慎用大面积攻击方式，避免打死アスラン，多用远程攻击狙击宝玉。

**4-5 龙の血统**
**过关条件：**击倒ギルガメッシュ
**攻略战术：**先毁掉巨兽身上的炮台，这样巨兽的攻击就会弱很多。

## 第5章 届かぬ想い

**5-1 冰雪の女王**
**过关条件：**破坏所有装甲
**攻略战术：**注意希瓦护甲有三层，推荐接近巨兽后，猛击其腹部。

**5-2 宿命の虏囚**
**过关条件：**破坏扇子
**攻略战术：**无论是猛攻巨兽还是其扇子都能达成任务。

**5-3 爱ゆえの别れ**
**过关条件：**找出巨兽装甲下隐藏的宝玉
**攻略战术：**宝玉在希瓦腿部的装甲下面。

**5-4 誓いの仲间**
**过关条件：**击倒シヴァ
**攻略战术：**先把アスラン击败，再专心攻击巨兽。先破坏掉额头的装甲、扇、腿的装甲和腕轮，再来攻击露出的宝玉。

**5-5 咒われた神殿**
**过关条件：**击倒アスラン的黑龙
**攻略战术：**boss基本只有两招，一是向前方吐出黑色火焰；再就是自身周围放出火光，之后发生爆发。

## 第6章 巨兽へ捧ぐ镇魂歌

**6-1 时の迷い子**
**过关条件：**打倒ギガント
**攻略战术：**重点攻击眼睛，口的装甲和宝玉，还有手。

**6-2 たゆまざる炎**
**过关条件：**打倒イフリート
**攻略战术：**重点攻击眼睛，腹部、膝盖还有脖子后面的装甲。

**6-3 冻てついた久远**
**过关条件：**打倒シヴァ
**攻略战术：**重点攻击扇子，腹部和脚上的装甲，装甲破坏后，再攻击宝玉。

**6-4 召唤の导く真实**
**过关条件：**打倒ギルガメッシュ
**攻略战术：**重点攻击它的胸，还有底座的宝玉。

## 最终章 龙の血を継ぐ者

**7-1 结ばれた绊**
**过关条件：**破坏バハムート的角
**攻略战术：**巴哈姆特是全抗性，先找把无属性的武器来进行攻击。

**7-2 龙の血の宿命**
**过关条件：**打出バハムート胸前的宝玉
**攻略战术：**アスラン再次出现，而且这次是无敌的。所以还是无视他的攻击，直接打バハムート吧。

**7-3 轮回の终焉**
**过关条件：**击倒バハムート
**攻略战术：**击倒バハムート会露出胸部宝玉，集中攻击宝玉和头部。

**7-4 真なる巨兽**
**过关条件：**击倒真・バハムート
**攻略战术：**除了新增的招式以外，攻击没什么变化。弱点是胸部的宝玉，重点打头和两肩。

**7-5 龙の血を継ぐ者**
**过关条件：**再次击败真・バハムート
**攻略战术：**还是攻击胸部的宝玉，重点打头和两肩。然后上到它的背上，用剑插中间的宝玉，倒地后再攻击其胸部的宝玉。

# 名为最强，挑战99级魔王BOSS！

魔王地图中每次战斗胜利后会出现一个选项，选择“是”的话就是将战斗经验值给魔王，这样它就会提升一级，各项能力都会提高还能学会强力特技等等。

需要注意的是，除了小徽章是每次胜利都能拿到的道具之外，各个魔王BOSS都有较低的几率得到对应的珠子（**オーブ**），珠子是合成最强武器防具的必备素材，随着BOSS级别的提升，掉落率逐渐增加。还有，每个BOSS各个级别段掉落的特殊武器或防具是不同的，如果魔王等级已经被提升上去就无法再将其降级，从而导致错过这些珍稀装备，除非你与朋友通信取得他们的低级别地图。　□文/北斗




| NINTENDO DS NDS | 本刊译名：勇者斗恶龙9 星空的守护者 | | 2009年7月11日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 角色扮演 | Square Enix | 5980日元 | 日版 |
| | 卡带 | 1-4人 | 2048Mb | 全年龄 |

## 1 バラモス

HP：6500～13057

**攻击方法：**1～2回攻击、通常攻击、痛恨、**イオナズン**、灼热

**成长学会特技：**2回攻击（Lv3）、**いてつくはどう**（Lv8）、**れんごくかえん**（Lv24）、**メラガイアー**（Lv33）、3回攻击（Lv41）、**イオグランデ**（Lv57）

**弱点：アイスフォース**

| 等级 | 特殊掉落物品（掉落率） |
|---|---|
| 1～3 | ゆうしゃのブーツ（20%）、シルバーオーブ（5%） |
| 4～8 | ゆうしゃのブーツ（25%）、シルバーオーブ（5%） |
| 9～15 | ゆうしゃのふく（20%）、シルバーオーブ（6%） |
| 16～25 | ムドーの地图（10%）、シルバーオーブ（6%） |
| 26～40 | ムドーの地图（15%）、シルバーオーブ（7%） |
| 41～56 | ムドーの地图（20%）、シルバーオーブ（7%） |
| 57～68 | ムドーの地图（25%）、シルバーオーブ（8%） |
| 69～80 | ムドーの地图（30%）、シルバーオーブ（8%） |
| 81～90 | ムドーの地图（35%）、シルバーオーブ（9%） |
| 91～99 | ムドーの地图（40%）、シルバーオーブ（10%） |

## 2 ムドー

HP：7000～13559

**攻击方法：**1～2回攻击、通常攻击、**ルカナン**、**スカラ**、**まぶしいひかり**、**しゃくねつのいき**、**いなずま**

**成长学会特技：**2回行动（Lv1）、**かがやくいき**（Lv5）、**いてつくはどう**（Lv10）、**れんごくかえん**（Lv16）、3回行动（Lv41）、**痛恨の一击**（Lv41）、**まばゆいせんこう**（Lv57）

**弱点：アイスフォース**

| 等级 | 特殊掉落物品（掉落率） |
|---|---|
| 1～3 | レイドックブーツ（20%）、イエローオーブ（5%） |
| 4～8 | レイドックブーツ（25%）、イエローオーブ（5%） |
| 9～15 | レイドックの服（15%）、イエローオーブ（6%） |
| 16～25 | ドルマゲスの地图（10%）、イエローオーブ（6%） |
| 26～40 | ドルマゲスの地图（15%）、イエローオーブ（7%） |
| 57～68 | ドルマゲスの地图（25%）、イエローオーブ（7%） |

## 3 龙王

HP：7800～15066

**攻击方法：**1～2回攻击、通常攻击、痛恨の一击、灼热

**成长学会特技：**2回行动（Lv16）、**なぎはらい**（Lv24）、**れんごくかえん**（Lv33）、3回行动（Lv41）、**やみのブレス**（Lv48）、**いてつくはどう**（Lv57）

**弱点：ストームフォース**

| 等级 | 特殊掉落物品（掉落率） |
|---|---|
| 1～3 | ラダトームブーツ（15%）、レッドオーブ（5%） |
| 4～8 | ラダトームかぶと（15%）、レッドオーブ（5%） |
| 9～15 | ラダトームよろい（15%）、レッドオーブ（6%） |
| 16～99 | デスピサロの地图（10%）、レッドオーブ（6%） |

## 4 ドルマゲス

HP：6800～14061

**攻击方法：**1～2回攻击、通常攻击、超高速连打、**しゃくねつ**、**マヒャド**、**ドルモーア**、**おたけび**

**成长学会特技：いてつくはどう**（Lv4）、**超おたけび**（Lv8）、**フェザースコール**（Lv12）、**れんごくかえん**（Lv16）、**マヒャデドス**（Lv28）、3回攻击（Lv41）、**ドルマドン**（Lv57）

**弱点：ダークフォース**

| 等级 | 特殊掉落物品（掉落率） |
|---|---|
| 1～3 | トロデーンブーツ（20%）、パープルオーブ（5%） |
| 4～8 | トロデーンブーツ（25%）、パープルオーブ（5%） |
| 9～15 | トロデーンバンダナ（15%）、パープルオーブ（6%） |
| 16～25 | 天空のズボン（15%）、パープルオーブ（6%） |
| 26～40 | 天空のズボン（20%）、パープルオーブ（7%） |
| 41～56 | 天空のズボン（25%）、パープルオーブ（7%） |
| 57～68 | 天空のかぶと（15%）、パープルオーブ（8%） |
| 69～80 | 天空の服（15%）、パープルオーブ（8%） |
| 81～90 | 天空の服（20%）、パープルオーブ（9%） |
| 91～99 | 天空の服（25%）、パープルオーブ（10%） |

## 5 デスピサロ

HP：7700～15066

**攻击方法：**1～2回攻击、通常攻击、**痛恨の一击**、**ドルモーア**、**マヒャド**、**スクルト**、**いてつくはどう**

**成长学会特技：ザキ**（Lv5）、**あまいいき**（Lv10）、**れんごくかえん**（Lv16）、**ザラキ**（Lv22）、**マヒャデドス**（Lv28）、**かがやくいき**（Lv34）、**ドルマドン**（Lv41）

**弱点：アイスフォース**

| 等级 | 特殊掉落物品（掉落率） |
|---|---|
| 1～3 | 天空のブーツ（15%）、グリーンオーブ（5%） |
| 4～8 | 天空のブーツ（20%）、グリーンオーブ（5%） |
| 9～15 | 天空のブーツ（25%）、グリーンオーブ（6%） |
| 16～99 | ミルドラースの地图（10%）、グリーンオーブ（6%） |

## 6 ミルドラース

HP：7500～15066

**攻击方法：**2回攻击、通常攻击、**痛恨の一击**、**メラゾーマ**、**イオナズン**、灼热、**ルカナン**

**成长学会特技：マホカンタ**（Lv4）、**いてつくはどう**（Lv8）、**れんごくかえん**（Lv12）、**めいそう**（Lv16）、**メラガイアー**（Lv28）、3回行动（Lv41）、**イオグランデ**（Lv41）、**暗黒のきり**（Lv57）

**弱点：ストームフォース**

| 等级 | 特殊掉落物品（掉落率） |
|---|---|
| 1～3 | グランバニアリスト（15%）、ブルーオーブ（5%） |
| 4～8 | グランバニアリスト（20%）、ブルーオーブ（5%） |
| 9～15 | グランバニアリスト（25%）、ブルーオーブ（6%） |
| 16～25 | グランターバン（20%）、ブルーオーブ（6%） |
| 26～40 | グランターバン（25%）、ブルーオーブ（7%） |
| 41～56 | グランバニアのくつ（20%）、ブルーオーブ（7%） |
| 57～68 | グランバニアのくつ（25%）、ブルーオーブ（8%） |
| 69～80 | グランバニアローブ（15%）、ブルーオーブ（8%） |
| 81～90 | グランバニアローブ（20%）、ブルーオーブ（9%） |
| 91～99 | グランバニアローブ（25%）、ブルーオーブ（10%） |

## LV99级魔王战术

虽然俗语有云“杀猪杀屁股，各有各的杀法”，对付高等级的BOSS不见得非要有某种固定的职业组合和打法，不过这里还是给出一些小编自己常用的基本战术，供大家参考，也算是心得交流吧：




←多鲁马基斯高级别下非常难缠，羽根攻击无视防御，吼叫更是让人头疼无比。

## 战斗大师，最强剑！

首先是攻击输出的问题，目前来看，攻击输出最高的职业非战斗大师莫属了，其力量99级时可以达到600点，是所有职业中最高的。武器和技能搭配方面，则是“隼剑改（はやぶさの剑）+隼斩”。虽然单论武器攻击力而言，隼剑改的攻击力属于中下水平；但物理输出的计算其实是靠“职业基本力量+武器攻击力”的，战斗大师600点的力量已经足以弥补武器方面这区区不到一百的差值了。而隼剑改的特性是本身就有2连斩且无伤害减损，这2连斩的实际伤害值比最强武器的一下也要高出不少，再搭配上“隼斩”技能，一回合就能砍4剑，伤害非常之可观！

以上我们讨论的是最强的物理攻击伤害，那么最强的魔法攻击伤害呢？目前来讲最强的魔法攻击组合应该是“魔力觉醒+贤者的马丹特”，但这个的实际伤害值比不上前者。

其次就是通过辅助技能来提升攻击输出了，魔法战士LV40时的秘传书“フォース全体化”是绝对必备的重要道具！每个魔王BOSS都有自己的弱点属性，针对其弱点给我发加上全员属性フォース，可以给主攻手的输出伤害大幅提升。然后就是战斗大师本身的特技舍身“すてみ”了，可以提升1.5倍攻击力，至于降低对方防御则要看其余队员有没有空再具体应变了。

根据实践结果，“战斗大师+フォース+すてみ”，然后配上隼剑改+隼斩的话，一次性能砍掉魔王BOSS两千点HP左右。队伍里一般可以配上两个战斗大师作为输出职业，如形成COMBO，还能有1.2倍的伤害加成！




## 圣骑士，名为“最强的盾”！

能担得起“最强之盾”称号的职业非圣骑士莫属了，在编辑部的DQ9战队里有句黑话管圣骑士叫“神棍”。圣骑士的人选，必须加完各职业的基础防御力和HP，盾技能也必须全满，以及战士技能保护单体的技能“かばう”。战斗时可以根据BOSS的特性来优先选择给圣骑士加物防或是特技攻击伤害削弱、又或是使用盾技能“ミラーシールド”来直接反弹对方的咒文系伤害，之后就可以让圣骑使用“におうだち”来硬抗BOSS所有攻击了。



不过需要注意：高级BOSS的伤害也很高，所以有时候就得根据实际战况让圣骑只用“かばう”来保护我方HP较少的僧侣这种回复系职业了。当圣骑爆必杀后，再用“におうだち”的话就是真正的绝对无敌，BOSS任何攻击无效！这也是其绰号“神棍”的来由。可能有人会说DQ9的必杀太考验人品，指望这个太没谱，其实非也！在本作中有两个特殊的物品是可以提升必杀发动率的：一个是魔法战士99级转生后得到的魔法战士之证，还有一个就是必杀之扇“ひっさつのおうぎ”，两者同时装备上的话，必杀的发动率会得到极大的提升！必杀之扇可以在S级宝箱中刷出来——当然，我承认，拿着扇子的圣骑士这种外形组合是稍微诡异了那么一点点……

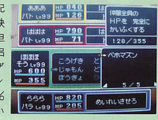
最后，万一队伍里出现重大伤亡，还可以让圣骑士自爆（メガザル）来回复其他3名队员的满状态战斗能力，这可以说是最后的杀手锏了！不过因为圣骑士速度非常慢，所以若要用此招，最好装备先制的小刀。



→圣骑士爆必杀后绝对就是无敌的存在，这几个回合也足够我方干掉BOSS了，万一危急还可自爆。

**爆必杀的圣骑士就是面无敌的坚盾**

## 回复系主役：僧侣or贤者？



作为一个安定的刷BOSS团队，配备一个强大的回复系同伴是不可或缺的。僧侣和贤者都有希望成为候选，但个人意见还是僧侣更加合适：因为僧侣虽然只能学会成功率50%的复活魔法ザオラル，但其有全员大回复ベホマズン这种技能；而贤者虽然有成功率100%的复活魔法ザオリク，但其只有全员小回复的ベホマラー。

虽然贤者也可作为魔法系攻击输出职业，但就回复系职业而言，显然还是僧侣更为合适。记得：全员フォース技能也应该让僧侣来发动，为其加满敏捷，最好再配上加速的星降手环或是武斗家之证。

## 极端战队配置范例：决一死战型

综合上述分析，其实对付高级BOSS最安定的职业搭配应该是战斗大师x2+圣骑士+僧侣了，下面我们不妨举一个纯粹追求最高伤害的极端例子。

不用问，这个搭配就是“战斗大师x4”了！队友2装备魔法战士的秘传书（フォース全体化），队友3装备战士之证（加20点力量），队友4装备战斗大师之证（提升会心率）。战斗时的出手顺序为主角→队友2→队友3→队友4，这个可以通过调节各自的敏捷度来控制。

第一回合：主角给队友4应援，队友2使用BOSS的弱点フォース给我方全员加持，队友3和4蓄力（ためる）。第二回合：全员使用“隼剑改+隼斩”，根据行动顺序的优先度以及COMBO的特性，实际结果如下：主角→队友2（1.1倍伤害）→队友3（テンション5+1.5倍伤害）→队友4（テンション20+2倍伤害）！如此一回合内的实际攻击输出是非常恐怖的！LV80级以前的所有魔王BOSS都有可能两回合内直接做掉，但此组合同样也不够安定，属于特攻型的极端战法。这里举出，是方便大家发散思维。此外还可考虑超级明星灯光拉仇恨等技能组合。

# 用最短的时间集齐所有最强装备！



本作中的最强装备，不论是武器还是防具的炼成条件都极为之麻烦，如果按照套路一步一步来而不想法子走些捷径的话绝对会让你吐血的，这里分享编辑部内秘传的一些心得。不论是最强装备初级形态的刷取还是进化秘石的合成等，速度都会提高许多。

←从S级的宝箱中可刷出所有最强武器的初级形态，个人认为应优先合成最强防具。

## 最强防具哪里来？宝物地图BOSS

接着说最强防具的初始形态，如果你老老实实去拼那2%的几率就等着吐血到死吧！这里推荐队伍里配备盗贼和魔法战士这两个职业，然后给他们装备上提升必杀发动率的证和扇子（见上文），之后成功发动超必杀的话就有1/3的机会在战斗后获得稀有道具，也即是那2%的最强防具！这个几率虽然也不能算太高吧，但与可怜的2%相比，实在是要高得太多。不过要同时装备这两个道具的话，还是与人组队才能效率更高。

## 最强武器哪里来？S级蓝色宝箱

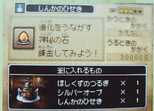
首先，各种最强武器的初始形态——也就是合成前的最高级形态只有在S级的蓝色宝箱中刷出来，而各种防具的初始形态则是在宝物地图的各个BOSS那有2%的几率掉落！先说武器，其实游戏中所有蓝色宝箱都能反复开启，其中最方便的就是宝物地图，里面的蓝色宝箱在拿完之后出去再重开一遍地图即可再次刷取。无论开几次，每个宝物地图里的每个蓝色宝箱的位置和级别都是固定的，所谓宝箱级别，是指各个宝箱其实是有个暗含的级别参数，每个级别的宝箱只能随机刷出特定的一些道具、素材或是装备。S级宝箱是最高级别的宝箱，各系最强武器初始形态就是在此刷出来的，鉴别S级宝箱的要诀在于，除了上述武器外，如果刷出**リサイクルストーン**、**天使のソーマ**或是5000G也可以证明其是S级。

## 进化秘石哪里来？继续刷宝箱

那么，现在最强武器和防具的初始形态都有了，要合成出终极形态还得再合成2次，每个分别都需要数量不等的珠子和总共3枚进化秘石（**しんかのひせき**）。珠子就老老实实去刷魔王BOSS吧，那么进化秘石呢？

其合成配方一级级算下去让你去凑素材的话，即使只合成1枚进化秘石也能让你吐血，所以我们建议直接从最终配方：也就是**天使のソーマ**、**げんませき**和**ときのすいしょう**来着手。其中，**ときのすいしょう**是每个5万大洋直接在**ビタリ**海岸的洞窟购买，能用钱解决的问题就不是问题！**げんませき**可以直接去A级宝箱刷，天使の**ソーマ**可以直接去S级宝箱刷，相信我，直接刷宝箱的效率比你去满世界的搜索材再一级级的合成要高得多！虽说高级宝箱中不一定就会掉出这些素材，但去专门的宝图刷取还是比较快的。

## 最终的合成，最后的10%……



最后，最强装备终极形态合成时有成功率的问题，一旦失败则前功尽弃！除了靴子是20%略高之外，其余装备都只有10%！怎么办？如果你是烧录卡用户的话，那么恭喜你！合成前备份一个存档到PC里吧。如果你是正版用户的话……据我所知有种特殊周边也可以将正版卡中的存档数据备份出来……

然后呢，主角每重生3个职业，合成成功率就增加10%——呃，基本情况就是这样的了，进行最终的合成之前，就让我们焚香、沐浴、斋戒吧。




| NINTENDO Wii | 本刊译名：SD高达G世纪 战争 | | | 2009年8月6日 |
|---|---|---|---|---|
| Wii | 模拟战略 | BANDAI | 6800日元 | 日版 |
| | DVD | 1人 | 215K | 全年龄 |

□文/正树

# 1 オリジン·ジェネレーション GENERATION I

## 一年战争

### STAGE 1 大气圈突入

**战争触发条件：** 1.**アムロ**将**シャア**击破；2.Master机将**アイナ**击破。

要达成战争触发条件，需要将**ホワイトベース**的方向朝向敌方，利用援护攻击为**アムロ**的**ガンダム**击破**シャア**创造优势条件，被援护射击击中也有6000多HP，够赚了。引发战争触发条件后，在敌方战舰**ムサイ**上方，敌增援。在当**ホワイトベース**进入降下态势的时候，将不能为**ガンダム**进行援护攻击。再次引发战争触发条件之后，在地图最上方，**ザフト**军增援。当**クルーゼ**的**シグー**被击坠后，**ヴェサリウス**也会撤退。

### STAGE 2 敌中突破作战

**战争触发条件：** 1.**アムロ**将**ガルマ**击破；2.**アムロ**将**ラル**击破。

别看这一关敌方初期配置东西很多，有点经验的玩家都应该知道，这些家伙基本都是软柿子，很好捏的。另外，虽然在战争触发条件中有**アムロ**的任务，但是一开始**アムロ**的**ガンダム**并没有首发出场，不过不用急，第3回合开始时，**アムロ**出击，同时要注意**アムロ**不被击破。当**アムロ**把**ガルマ**击破后，在地图下方（原**ホワイトベース**所处位置附近），**ラル**（**グフ**）携兵增援到达。**アムロ**将**ラル**击破后，在地图上方，敌增援（注意：**アプサラスII**、**グフカスタム**）。

### STAGE 3 ジャブロー燃ゆ

**战争触发条件：** 1.**アムロ**将**シャア**击破；2.Master机将**クルーゼ**击破。

首先，NPC的**ジム**不要钱，上去与**シャア**格斗战。敌方回合时，防御或回避就可以了。然后再让**アムロ**上去攻击差不多有HP一半没有了的**シャア**，就可以轻松发动战争触发条件。战争触发条件发动后，敌方增援。在地底地图处，**サイクロプス**小队出现，而在地面的下方，**ザフト**军增援（紧靠在我方初期配置下面）。Master机将**クルーゼ**击破后，CG动画过后，在地面地图最上方，**ジオン**军增援，之后**ホワイトベース**行动可能，本关最后的反击时刻到了。



### STAGE 4 ソロモン攻略战

**战争触发条件：** 1.**アムロ**第一个到达**ソロモン**；2.**アムロ**将**ララァ**击破。

达成第一个战争触发条件其实很简单，不过我不建议自己的部队不是很强大的时候就第一回合跑上去发动战争触发条件，因为接下来的增援是前后夹击的。

首先，多了一张地图（**ソロモン**内面，也是攻略条件发动就会多出来的地图，当然没有联邦军的一个部队的），然后在**ホワイトベース**初期配置位置的右面是有着**エルメス**和**シャア**专用**ゲルググ**的增援，这对于**ブライト**的威胁很大，你不能不跑，所以在之前必须做好准备。**アムロ**将**ララァ**击破后。在宇宙区域最左边，**アクシズ**增援。**ハマーン**击坠后，**アクシズ**战舰**グワダン**撤退。

### STAGE 5 宇宙要塞ア·バオア·クー

**战争触发条件：** 1.**ホワイトベース**（**ブライト**）把**ソーラ·レイ**破坏；2.**アムロ**将**シャア**击破。

**ソーラ·レイ**的HP只有24000，并不会觉得太恐怖或者时间来不及，**ホワイトベース**队的任务就是勇往直前。第二回合时，敌增援（位置在**ホワイトベース**初期配置的下方）。第三回合时，在**ソーラ·レイ**附近**ゲルググ**增援。**ホワイトベース**（**ブライト**）把**ソーラ·レイ**击破后，敌增援，**ア·バオア·クー**内面中**キシリア**舰队以及**ジオング**（**シャア**）出现。在**アムロ**把**シャア**击破后，在外面宇宙地图，**ザフト**军增援（地图下方位置）。

当我方部队进入到**ア·バオア·クー**内面之后，在**ア·バオア·クー**内面地图下方敌增援，其中有一台**グレート·ジオング**是需要注意的，另外还有狙击型勇士（**ゲルググJ**）的MAP兵器。



## ネオ·ジオン抗争

### STAGE 1 グリーン·ノア

**战争触发条件：** 1.**カミーユ**将**ジェリド**击破；2.**クワトロ**与**シロッコ**交战。

要将**ジェリド**击破，可以很好地利用**カミーユ**的Mk-II的Master机的优势，与**リック·ディアス**和**アーガマ**的援护攻击的方式击破他。击破**ジェリド**之后，在地图右方**テンプテーション**（**ブライト**）与敌**メッサーラ**（**シロッコ**）出现，在地图左方敌增援。此时要注意**テンプテーション**（**ブライト**）不能被击坠。接下来的战争触发条件简单了，只要**クワトロ**和**シロッコ**发生一次战斗就可以了。

### STAGE 2 月への道しるべ

**战争触发条件：** 1.**カミーユ**将**ヤザン**击破；2.**カミーユ**将**ジェリド**击破。

如果不是急着攻击的话，一开始我方部队可以不必上升到上面的地图中去，等待着猎物下来也可以，当然这是一种相对求稳的打法。**カミーユ**将**ヤザン**击破后，在地图（内月球地图）最左方，敌增援（**シロッコ**舰队）。战争触发条件再一次是用**カミーユ**把**ジェリド**击破。战争触发条件后，在地图（内月球地图）最右方，**アクシズ**舰队会以第三势力增援。


↑如凤凰高达（能力解放型）也是本作中的万能设计机之一，有了它100%完成设计图很轻松。

### STAGE 3 ゼダンの门

**战争触发条件：** 1.**カミーユ**将**ジェリド**击破；2.**カミーユ**与**シロッコ**交战。

这一关的**グワダン**在一开始是重点保护对象，所以我方部队不能在原地防守，必须向前进，否则**ハマーン**的**グワダン**很有可能在第二回合时就被灭，要想不被灭，就尽快地发动战争触发条件吧，战争触发条件之后，**グワダン**撤退。同时，在地图最上方，**シロッコ**部队增援。**カミーユ**与**シロッコ**交战后，在地图最下方，敌**シーマ**舰队增援出现。

↑精神力哈罗是本作中的最强机体之一，十分强大。

### STAGE 4 燃える地球

**战争触发条件：** 1.**ジュドー**将**プル**击破；2.**ジュドー**与**クェス**交战。

由于有回合限制，所以要抓紧时间步步紧逼。在**ジュドー**将**プル**击破后，在地图最下方，**ネオ·ジオン**（**シャア**）军增援。**ジュドー**与**クェス**交战后，在我方初期配置位置的前方，敌**クロスボーン·バンガード**军增援（第三势力）。将**サダラーン**击沉后，**サダラーン**降下，剩下来的事就是敌全灭而已了。

### STAGE 5 ザビ家の反乱

**战争触发条件：** 1.**ジュドー**将**プルツー**击破；2.Master机将**シュバッテン**（**タシロ**）击沉。

首先要特别注意**ドーベン·ウルフ**的MAP兵器（单格宽12格长直线，6000攻击力），电脑行动时是MAP兵器攻击优先的。

**ジュドー**将**プルツー**破后，在地图最上方，**ザンスカール**军（第三势力增援）出现，另外，在地图最下方敌增援（**アクシズ**军）。

在我方的Master机（包括**ジュドー**机）将**シュバッテン**（**タシロ**）击沉之后，在地图最上方与最下方分别两势力增援。上方为**グレミー**的**アクシズ**军，下方为**ハマーン**的**アクシズ**军。在最后的决战的时候，就看自己的位置离哪个势力更近就先灭哪个就可以了。

### STAGE 6 地球寒冷化作战

**战争触发条件：**1.**アムロ**与**シャア**交战；2.Master机将**クエス**击破。

本关的第一个战争触发条件的达成十分简单，只要让**アムロ**的Hi-ν**ガンダム**与**シャア**的**ナイチンゲール**交战就可以了（双方不会出现战斗损伤）。不过，与敌方交战后，在我方后方（地图左边）敌增援出现。另外，当我方部队在地图上下（平分情况下）有4机侵入**アクシズ**区域后，在地图上、下两边再次分别出现敌增援。**アムロ**与**シャア**交战的CG（**震撼する**宿命）过后，**ネオ・ジオン**（**シャア**）军在地图右方增援，另外，**ザンスカール**军（第三势力）在地图左边出现。Master机把**クエス**击破后，在地图最右方，敌**クロスボーン・バンガード**军增援（第三势力）。



## 次世代纷争

### STAGE 1 フロンティア袭击

**战争触发条件：**1.**シーブック**破坏4机**バグ**；2.Master机将**ラフレシア**击破。

由于是双面地图作战，殖民星中的机体的行动就必须要相对谨慎，**バグ**的HP比较高，有15600，并且是自爆型5000伤害力的"炸弹"（2格），主力机应该是**ガンダム**F91.**ビギナ・ギナ**，不过尽量让**シーブック**来解决（如果觉得12机全机破有难度的话），因为这样可以尽早地发展剧情。外宇宙空间则在引发WARS BREAK前自由作战吧。第一次WARS BREAK之后，在地图最上方，敌增援。我方原来在殖民星中的部队转移到宇宙地图（地图最下方）。注意一点的是，对于**ラフレシア**不要使用BEAM系攻击！另外**ラフレシア**的防御比较高，另外MAP兵器对其没有效果，而他的死穴就是近接攻击（1格攻击）。**ラフレシア**击破后，**クロスボーン・バンガード**军撤退。在地图最上方，**ギンガナム**军出现，把他们清理掉就可以过关了。



↑Z高达的最强必杀技之一，巨大激光剑攻击。

### STAGE2 ポイント・カサレリア

**战争触发条件：**1.**ウッソ**将**クロノクル**击破；2.Master机将**ピピニーデン**、**ルペ**击破。

在本关中要特别注意，可能会被忽视的地上那两辆大卡车，这两辆大卡车（第三势力）是决不能被击破的（击破后就GAME OVER了），并且两辆卡车是向右移动的，需要V**ガンダム**以及**コア・ファイター**-V向前掩护。

在**ウッソ**将**クロノクル**击破后，敌方在地图右边出现增援，同时，在地图左边也有我方增援登场。**ピピニーデン**、**ルペ**两机是在右边地图中间的两只**トムリアット**。Master机将**ピピニーデン**、**ルペ**击破后，在地图最后边，敌增援（**ディアナ・カウンター**）。

### STAGE3 巨大ローラー作战

**战争触发条件：**1.Master机将**アドラステア**（**ピピニーデン**）击沉；2.Master机将**アドラステア**（**クロノクル**）击沉。



↑夜莺和海牛的颠峰对决，这是游戏中的超经典剧本了。

本关的WARS TRIGGER与大型车型战舰干上了。第一次的战争触发条件之后，在地图最右边，敌增援（**ディアナ・カウンター**）出现，同时在地图左边，敌**ザンスカール**军增援，接下来继续是拆大型战舰的活儿。

两个大型战舰依次都被Master机干掉之后，在地图上则中间部分岔路处的地图上、下两边，敌增援出现，东方不败等恶魔高达军团乱入。

### STAGE4 天使の轮の上で

**战争触发条件：**1.**ウッソ**与**カテジナ**交战；2.**ウッソ**与**ファラ**交战。

**ウッソ**与**カテジナ**交战后，发生事件，我方全员MP反向化，特别注意如果超强气或超一击状态下是直接混乱的状态，不过可能有一些玩家不是太清楚，战舰内有MP恢复正常的功能的哦。同时敌方增援（地图最下方），另外**クロスボーン・バンガード**军在地图最上方出现（第三势力）。

当**ウッソ**与**ファラ**交战后，会出现月面地图（上下层的关系），**ギンガナム**军（第三势力）出现。CG（**天使を貫く矢**）过后，天使之轮坏灭。剩下的事情自然就是敌全灭了。

↑本作中有很多非原作角色在相应的剧本中出现，也可以说在战斗中充满了惊喜和危险。

## 2 アナザー・ジェネレーション GENERATION II

## コロニー武斗传

### STAGE1 デビル包围网を突破せよ

**战争触发条件：**1.**ドモン**将**マスター・アジア**击破；2.Master机将**シャギア**、**オルバ**击破。

本关的败北条件基本上等于是NPC中的任何一人都不能被击破。不过，NPC的能力在第一关中并不占劣势。

在**ドモン**把东方不败击破后，在地图下方会出现敌方的增援部队。在将**シャギア**、**オルバ**两人中的其中之一击破之后，我方的**サイ・サイシー**、**アルゴ**将会强制脱离地图，在另一人击破后，我方的**チボデー**、**ジョルジュ**两人也会脱离地图。同时，敌方会再次在地图上方进行大量的增援。



### STAGE2 复活のデビルガンダム

**战争触发条件：**1.**ドモン**将**マスター・アジア**击破；2.**ドモン**将**デビルガンダム**击破。

本关略与前一关类似。**ドモン**把东方不败击破后，**デビルガンダム**出现，另外在地图下方、以及地图中部敌增援，同时我方**ライジングガンダム**在地图下方出现。

**ドモン**将**デビルガンダム**击破后，东方不败再次出现，同时地图最上方敌增援（AEU）。

### STAGE3 决战！デビルガンダムコロニー

**战争触发条件：**1.**ドモン**第一个到达**デビルガンダムコロニー**；2.Master机将**サーシェス**击破。

**シャッフル**同盟到达**デビルガンダムコロニー**区域后，**シャッフル**同盟进入殖民星内地图。达成WARS TRIGGER后，在宇宙地图的地图下方，敌增援（AEU）。

Master机将**サーシェス**击破后，在宇宙地图的地球上空，敌增援（新联邦）。在殖民星内地图中，将**グランドマスターガンダム**击破之后，敌增援。此时的胜利条件改成**デビルガンダム**的击破。所以，在这之前，击破**グランドマスターガンダム**前最好，让**ドモン**保持超强气（或超一击）的状态，留着"石破天惊！**コッドフィンガー**"对付**デビルガンダム**就可以直接过关。

## アフターコロニー

### STAGE1 流血へのシナリオ

**战争触发条件：**1.**ヒイロ**将**ノベンタ**击沉；2.**ヒイロ**将**ゼクス**击破。

**ヒイロ**将**ノベンタ**击沉后，地图上、下两边敌增援。**ヒイロ**将**ゼクス**击破后，敌增援，另外在地图左右两边出现4个导弹发射台（攻击目标）。

### STAGE2 亡国の肖像

**战争触发条件：**1.**ゼクス**破坏3台**ビーム**炮；2.Master机将**ブラン**击破。

**ビーム**炮台的HP只有10000点，射程是4-12格，攻击的光线只是BEAM1。**ゼクス**破坏3台**ビーム**炮台后，在地图最上方，敌增援登场。

在Master机将**ブラン**击破后，在地图的最上方，敌方增援会再次登场。



↑夏亚也是高达系列里的元老级角色了，至今依然活跃在游戏中。

### STAGE3 ガラスの王国

**战争触发条件：**1.**ヒイロ**将**ゼクス**击破；2.Master机将**ジェリド**击破。

首先需要注意**ビルゴ**在"特殊防御"时，是对于所有的射击攻击是无效化的。**ヒイロ**将**ゼクス**击破后，**ゼクス**脱离地图。

在上空，敌增援（**ティターンズ**）。Master机将**ジェリド**击破后，在地图上方，敌增援。



## STAGE4 バルジ攻防战

**战争触发条件：** 1.ミリアルド与バルジ改战斗；2.Master机将ジェリド、マウアー击破。

**ミリアルド**与**バルジ改**战斗后，在我方初期配置的后方，也就是地图最左边，敌增援（**ティターンーズ**）。



Master机将**ジェリド**、**マウアー**击破后，在**バルジ改**后方，敌人出现增援。

## STAGE5 激突する宇宙

**战争触发条件：** 1.**ヒイロ**将**ヴァイエイト**、**メリクリウス**破坏；2.五飞将**トレーズ**击破。

首先要注意后面围着我方的**ビルゴⅡ**，必要的话，先让**ヒイロ**也参与清理后方的行动。另外要注意**メリクリウス**也是“特殊防御”时射击攻击无效化的。**ヒイロ**将**ヴァイエイト**、**メリクリウス**破坏后，敌增援，同时联合军（第三势力）出现。CG（**善き过ぎた力**）过后，地图分为三层，原战斗地图在最上方，而五 所处位置是离地球最近（也就是离本队最近）的地图之上，需要有援兵，用超一击也不能一次性解决**トレーズ**。五飞将**トレーズ**击破击破后，在最上层（离地图最远）的地图的最上方，敌增援（**テイターンズ**）。

# アフターウォー

## STAGE1 作战は一刻を争う

**战争触发条件：** 1.**ガロード**将**オルバ**击破；2.Master机将**シャギア**、**オルバ**中的任一机击破。

**ガロード**将**オルバ**击破后，在地图上方敌增援，同时我方增援（**ガンダムレオパルド**、**ガンダムエアマスター**）。



Master机将**シャギア**、**オルバ**中任一机击破后，**シャギア**、**オルバ**撤退，地图上方敌增援。

## STAGE2 15年目の亡灵

**战争触发条件：** 1.**ダブルエックス**启动前，战绩点达到5000；2.Master机将**シャギア**、**オルバ**中的任一机击破。

只有3个回合的时间冲击5000的分数，基本上来说，这5000分是已经把敌方的初期配置打得剩下不多了。在**ダブルエックス**启动的三个回合内，地图上每回合都会有增援。第一次WARS BREAK达成之后，敌增援，增加空中的地图。Master机将**シャギア**、**オルバ**中的任一机击破后，在地面地图左边水面上，敌增援（人类革新联盟）。

## STAGE3 D. O. M. E.

**战争触发条件：** 1.**ガロード**将**ガーベラ**（**ザイデル**）击沉；2.将**シャギア**、**オルバ**击破。

**ガロード**将**ガーベラ**击沉后，在地图最上方敌增援。Master机将**シャギア**、**オルバ**击破后，以地图中央部分的两边，敌增援（国联兵）。

# 地球光·月光蝶

## STAGE1 ノックス崩坏

**战争触发条件：** 1.**ロラン**与**ハリー**交战；2.Master机将**コレン**击破。

**ロラン**与**ハリー**交战后，**ソレイユ**以及亲卫队**スモー**撤退。在地图上方（城堡附近）敌增援。Master机将**コレン**击破后，**ブルーノ**、**ヤコップ**撤退。在地图下方敌增援（**アクシズ**军）。

## STAGE2 ウィルゲム离陆

**战争触发条件：** 1.**ハリー**将**ポウ**击破；2.Master机将**マシュマー**击破。

首先，**ウィルゲム**是不能行动的。在地图周围的坑是有高低差，移动需要空中适应能力才能上去，否则只能从地图正上方上去。

在**ハリー**将**ポウ**击破后，**ハリー**与**ポウ**会强制脱离本地图。同时，在地图上方敌增援（**アクシズ**军）。




Master机将**マシュマー**击破后，在坑的四周以及地图下方敌增援（**ネオジャパン**）。

## STAGE3 月世界の门

**战争触发条件：** 1.**ロラン**将**ステロ**击破；2.**ロラン**将**プル**击破。

本关首先要保住最下面两个机体（**フラット**、**マヒロー**），向上面靠拢。**ロラン**将**ステロ**击破后，**プル**出现，CG（**羽ばたくもの**）过后敌增援（量产型**キュベレイ**）。不过，**プル**机是主要只以**ロラン**为目标进行移动攻击。**ロラン**将**プル**击破后，在地图上方敌增援（**ネオジャパン**）。

## STAGE4 冲击の黑历史

**战争触发条件：** 1.**ロラン**将**ステロ**击破；2.**ロラン**与**ギンガナム**交战。

这是分为两张地图的关卡，这一次要击破**ステロ**只能靠原始的剧情NPC人物了，并且**ウィルゲム**是不可行动状态。**ロラン**将**ステロ**击破后，月面地图上方敌增援，**ロラン**转到月面地图。在**ロラン**离开后的月内市街地图，就需要利用好援护攻击与援护防御保护**ソシエ**不被击破，另外要好好地利用一下**ウィルゲム**的补给。比较保险的作法是在之前就先利用倒A高达的Master机的属性，清理掉一些机体再完成战争触发条件。**ロラン**与**ギンガナム**交战后，在月面市街地图，敌增援出现，我方**ハリー**增援。同时在月面地图最上方敌增援。

## STAGE5 月光蝶

**战争触发条件：** 1.**ロラン**与**ギンガナム**交战；2.**ロラン**将**グエン**击破。

本关一开始的**ソレイユ**的HP只有20000，需要特别注意。**ロラン**与**ギンガナム**交战后，**ギンガナム**的倒X退到地图右边最后，同时同一区域，敌增援。

**ロラン**将**グエン**击破后，在地图最左边，**デビルガンダム**出现，同时在交战区域的上、下两边敌增援（**ゾッビ兵**）。当我方部队近敌方（**ギンガナム**军）在10格以内时，在倒X后方敌增援。

# 3 ニュー·ジェネレーション GENERATION III

# コズミック·イラ

## STAGE1 崩坏の大地

**战争触发条件：** 1.**キラ**与**アスラン**进行交战；2.Master机将**クルーゼ**击破。



开始前，建议先让**キラ**回一趟**アークエンジェル**，再出击时进行换装，否则**ストライクガンダム**的原始装备实在不能派上用场。**キラ**与**アスラン**交战后，在地图下方敌增援（**ザフト**军）。**クルーゼ**击破后，**ヴェサリウス**撤退。Master机将其击破后，在地图下方，敌增援（**ジオン**军）。

## STAGE2 宇宙に降りる星

**战争触发条件：** 1.**キラ**将**アスラン**击破；2.Master机将**ヴェサリウス**（**クルーゼ**）击沉。

本关的**アークエンジェル**是不能移动（转向不可）的，加上本关战舰排列位置的特殊性，相对来说就比较麻烦，如果是从SEED剧本开始游戏的话，相对来说就要尽可能地拖住一边的攻击。

在本关每经过两个回合后，敌方都有一次增援登场，在第5回合时，**ムウ**由于时间限制问题也脱离战场。**キラ**将**アスラン**击破后，敌**ヴェサリウス**（**クルーゼ**）增援出现。Master机将**ヴェサリウス**（**クルーゼ**）击沉后，在地图下方，敌增援（人类革新联盟）。

## STAGE3 舞い降りる剑

**战争触发条件：** 1.**ムウ**与**クルーゼ**交战；2.Master机将**グラハム**击破。

本关的地形是比较讨厌的，基本上属于水面战，要想能够让机体发挥100%性能的话，就需要仔细考虑一下了，比如有空中适应的等等。第3回合时，我方**キラ**在安全区域附近增援。**ムウ**与**クルーゼ**交战后，在地图下方的安全区域处，敌增援（**ユニオン**军）。




**グラハム**击坠后，**ユニオン**军撤退。在安全区域以下地区，敌增援（**ジオン**）。

## STAGE4 晓の宇宙へ

**战争触发条件：** 1.**キラ**将**オルガ**、**クロト**、**ジャニ**中的任一人击破；2.**キラ**将**ヨハン**、**ミハエル**、**ネーナ**中的任一人击破。

**キラ**要是想一个人直接把**オルガ**、**クロト**、**ジャニ**中的一人击破还是有一定的困难的，所以呢，绝对需要我方队员一定的帮助、或者是使用超强气之类的将其一击杀之。在**キラ**将**オルガ**、**クロト**、**ジャニ**中的任何一人击破后，敌方会在地图左、右两边分别增援。CG（凌驾**する**对决）过后，我方**アスラン**增援出现。**キラ**将**ヨハン**、**ミハエル**、**ネーナ**中的任一人击破后，在地图右方，敌增援（**ユニオン**军）。

## STAGE5 终末の光

**战争触发条件：**1.**アークエンジェル（マリュー）**将**ドミニオン（ナタル）**击沉；2.**キラ**与**クルーゼ**交战。

本关一开始就是两面被夹击的状态。并且，要达成第一个战争触发条件，就必然要分开兵力两边同时对抗。不过，如果只有一个自己的部队的话，那么可以把主力放到联合军一边。**アークエンジェル**将**ドミニオン**击沉后，地图上方**ザフト**军增援，同时地图下方敌增援（国联兵）。**キラ**与**クルーゼ**交战后，地图上方敌增援（**アクシズ・シャア**军），在地图下方，敌**グラハム**（**GNフラッグ**，超强气登场！）增援。

## ブレイク・ザ・ワールド

## STAGE1 砕かれた世界

**战争触发条件：**1.**アスラン**将**サト**一击破；2.Master机将**スティング**、**アウル**、**ステラ**中的任一人击破。

**メテオブレイカ**一总共有4个，每个的HP只有20000，根据败北条件的话，必须要确保一个的安全。**アスラン**将**サト**一击破后，在地图下方敌增援（残党**ザフト**兵），在地图上方敌增援（地球联合兵）。Master机将**スティング**、**アウル**、**ステラ**中的任一人击破后，地球联合兵会全军展开撤退。同时在地图最下方敌增援（宇宙革命军）。



## STAGE2 ガルナハン攻略

**战争触发条件：**1.**アスラン**将**ゲルズゲ**一击破；2.Master机将**カテジナ**击破。

由于**ミネルバ**在剧情阶段中了一炮，所以HP状态是危险状态，需要注意保护。并且每2回合**ローエングリン**都会有发射，其伤害范围是**ゲルズゲ**一一直线对下来，两边有两个对称石块的区域。另外，从第3回合开始，每回合，敌方都会在地图最上面区域增援。对于**ゲルズゲ**一，攻击他是不能使用BEAM射击攻击的，其他就随便了。**アスラン**将**ゲルズゲ**一击破后，在地图最下方，敌增援。Master机将**カテジナ**击破，**シャギア**、**オルバ**出现，在CG（**月の使者**、**現る**）过后，**シャギア**、**オルバ**撤退，敌增援（新联邦兵），我方**シン**出现，敌炮台破坏。同时，再次在两边出现两个炮台（10000的MAP攻击）。

## STAGE3 激战海域

**战争触发条件：**1.**アスラン**与**キラ**交战；2.**シン**将**タチミカズチ（トダカ）**击沉。

又是一次海战，并且**ミネルバ**又一次不是满HP开始战斗的。**アスラン**与**キラ**交战后，**アスラン**被剧情击破，**キラ**同时也剧情撤退。此时在地图右边（地球联合）、左边（**オーブ**）分别敌增援。**シン**将**タチミカズチ（トダカ）**击沉后，在上空地图，敌增援。



## STAGE4 追い詰められた井

**战争触发条件：**1.**シン**将**スティング**击破；2.Master机将**スウエン**击破。

**デストロイガンダム**对于物理攻击有着60%伤害轻减的能力，并且BEAM系射击完全无效化，并且还拥有着MAP兵器。**シン**将**スティング**击破后，在地图上方敌增援。Master机将**スウエン**击破后，在地图上的4个仓库的位置，出现敌增援（新联邦军）。



↑何其怀旧的经典场景，初代高达对红渣古。

## STAGE5 报复の果てに

**战争触发条件：**1.**シン**最先到达**ダイダロス**基地；2.**シン**将**ガーティ・ルー（ジブリール）**击沉。

当我方的机体离**ダイダロス**基地还有10格左右距离时，敌方增援**デストロイガンダム**3机在基地前出现。

在让**シン**最先到达**ダイダロス**基地后，敌人会分别在地图上（**ロゴス**）、下方（**ザンスカール**）增援。同时我方的**ルナマリア**会在地图最上方作为增援登场。**シン**将**ガーティ・ルー（ジブリール）**击沉后，在地图上方敌增援，**シャギア**、**オルバ**及D.O.M.E出现。

## ソレスタルビーイング

## STAGE1 変革の楔

**战争触发条件：**1.分数达到3000；2.刹那将**グラハム**击破。

当本关分数达到3000分时，敌方在地图的上方增援。第二回合时，会出现"电视画面"的剧情，此时可以按START键直接转入地图画面继续战斗。刹那将**グラハム**击破后，在地图下方敌增援。第二回合时，斯丁格、阿鲁、斯蒂拉作为敌方增援，只要将3人之一击破，剩下的两个人会撤退。




## STAGE2 报われぬ魂

**战争触发条件：**1.刹那将**コーラサワ**一击破；2.刹那与**サーシエス**交战。

本关一开始就分为上下两张地图，**ガンダムマイスタ**一的机体也基本可以独当一面的了。在刹那将**コーラサワ**一击破后，在地图左方出现敌增援（PMC）。在刹那与**サーシエス**交战后，在地图右方敌增援（**ザフト**）。

需要特别注意的是，在本关地图右侧的沙漠中，移动力低的机体会受到极大的限制，所以在WB发生之后，移动力不足的机体最好都提前做好相应的准备。



↑本作主打星——OO高达。

## STAGE3 大国の威信

**战争触发条件：**1.**アレルヤ**与**ピーリス**交战；2.刹那将**オルガ**、**クロト**、**ジャニ**中的任一人击破。

相信看过《OO》原作的都应该记得，OO里的**マドレマイオス**是没有武器的。不过地图上的那些小盒子可以直接无视吧，完全只是移动妨害用的。**アレルヤ**与**ピーリス**交战后，**アレルヤ**换成**ハレルヤ**。在有战舰的一面，敌增援（地球联合）。刹那将**オルガ**、**クロト**、**ジャニ**中的任一人击破后，在仍然是刚才的那一面，在地图最下方，敌增援（**ロゴス**）。

## STAGE4 统一されゆく世界

**战争触发条件：**1.Master机将**セルゲイ**击破；2.刹那将**サーシエス**击破。

这是一张分为三张互不影响的地图。Master机将**セルゲイ**击破后，三张地图并成一张，原其他两张地图（非我方战舰地图）敌初期配置撤离，刹那移入基地一边，同时敌增援。

接下来就可以考虑是主力分兵援助，还是合兵一处，刹那将**サーシエス**击破后，再次敌增援。上方MD以及**ヨハン**、**ミハエル**、**ネーナ**三人（第三势力，不可攻击），地图下方**ザフト**增援。



## STAGE5 世界の答え

**战争触发条件：**1.**ロックオン**与**サーシエス**交战；2.刹那将**アレハンドロ**击破。

首先**マドレマイオス**不可移动，并且HP只有24375，满HP的3/4，加上又是上下夹击，此时就需要上下分配兵力进行交战。**ロックオン**与**サーシエス**交战后，刹那出现。CG（**ガンダムを駆る者たち**）过后，地图上方敌增援，同时在地图左边敌地球联合增援。并由于**ドミニオン**的炮击，**マドレマイオス**的HP再减少。刹那将**アレハンドロ**击破（两次击坠），在地图最上方，敌GN**フラッグ**出现。同时在地图右边，敌增援（**ロゴス**）。**マドレマイオス**再次被炮击。



## 4 エクストラ・ジェネレーション GENERATION EX

进入EX关之后，就完全是自己的势力作战了，接下来怎么打就看自己的实际的实力了，如果至少有一个主力部队机体攻击没有在50以上的话，那么就算有攻略也没有什么用处——除非你愿意花很长的时间去磨，因为那样是十分吃力的。所以基本已经没有什么必要再做讲解了。

不过呢，在这几个EX关中确实是很好练级以及赚取金钱的地方。比如EX1关中最后时出现的那一批机体，其中拥有最高攻击力的是α・**アジール**（攻击力70点），接下来是**クイン・マンサ**的64点攻击力。而至于EX关的进入条件分别对应于前三个"世纪"全通关。

# SD高达系列最新力作登场！用热血铸造永不熄灭的钢之魂！

进入EX关之后，就完全是自己的势力作战了，接下来怎么打就看自己的实际的实力了，如果至少有一个主力部队机体攻击没有在50以上的话，那么就算有攻略也没有什么用处——除非你愿意花很长的时间去磨，因为那样是十分吃力的。所以基本已经没有什么必要再做细致讲解了，玩家可以根据自己的实力去自我配置，我在下面只是给出一些个人的攻略建议。

## STAGE EX I 驱け抜ける岚

**（オリジン・ジエネレ－ション全关通过后开放）**

**战争触发条件：** 1、Master机将ガトー击破；2、Master机将シーマ击破；3、Master机将シャア、ハマーン、シロッコ中的任一机击破；4、Master机将カロッゾ击破。

## STAGE EX II 终わりなき圆舞曲

**（アナザ－・ジエネレ－ション全关通过后开放）**

**战争触发条件：** 1、Master机将五飞击破；2、Master机将フィル、ホゥ击破；3、Master机将ギンガナム中的任一机击破；4、Master机将シャギア、オルバ击破。




## STAGE EX III 解き放たれた运命

**（ニュ－・ジエネレ－ション全关通过后开放）**

**战争触发条件：** 1、Master机将シン、レイ中的任一机击破；2、Master机将オルガ、クロト、シャニ击破；3、Master机将ネオ击破；4、Master机将セルゲイ、ヒーリス、コーラサワー中的任一机击破。

EX1–3 共通指导：由于达成战争触发条件之后，就会引发敌方增援出现，如果自己的部队不是过于强大的话，千万千万不要急于发动WARS BREAK。笔者在EX1的时候，就连续发动了三个战争触发条件，造成部分分散行动，最后两边都是很头疼地应战——战舰动不动就被小喽罗摸掉10000多HP。与战争触发条件相关的机体可以相对于在地图上的一般兵在很少之后去定点清理。

## STAGE EX IV ジエネレ－ションシステム

**（STAGE EX1–3 通过）**

**战争触发条件：** 1、Master机将シャア专用ザクII击破；2、Master机将キュベレイ击破；3、Master机将ガンダムエピオン击破；4、Master机将プロヴィデンスガンダム击破。

本关的出击机体的攻击如果没有全部达到50以上的话，建议到前面几关赚足钱，一共买6架黑哈罗进来虐炮台。首先，本关一共有19个炮台。什么？19个？我只看到10个呀。没错，在那10个击破后，在最里面也就是WARS BREAK增援的地方每次都会有3个炮台"复活"。加上这9个就是19个了，所以要抓紧时间，机体攻击力值如果是30以下的机体都不要当主力来冲锋了（蹭经验是可以的）。

## STAGE EX V 灭亡へのカウントダウン

**（STAGE EX4 通过）**

**战争触发条件：** 3台ガーダー（III型）破坏。

本关开始后我方可出击的部队就只能有一个战舰群，所以要把最强力的机体都放到同一个战舰上。如果不想靠WARS BREAK赚钱的话，可以不要去理ガーダー（III型）（HP大概在120,000左右），并且他还有5000伤害的地图兵器（MAP兵器攻击对其无效）。




把每一回合出现的高达清理掉就可以了。在高达全机击破后，本系列最BT的O高达出现。对他只能用中、远距离的攻击，利用回避率去回避自己的机体受到伤害（黑哈罗是最能经得起他超一击的机体！），近距离的格斗很容易让你失去一台机体。并且，他的能力中有无视MP的超一击，攻击他的人物能力无效化等等。对付实战配备型０高达的最有效手段就是练出一架００高达R的最终形态。

那么，就祝各位好运吧。将EX5关通过后，我方将会得到O高达（实战配备型）这台究极的万能型设计机。（价格也是究极的贵哦～）

## 人物能力

| 特技 | 效果 |
|---|---|
| ニュータイプ | 反应&觉醒值上升 |
| コーディネイター | 全能力上升 |
| スーパーコーディネイター | 能力增加系特技效果上升 |
| エクステンデッド | 反应觉醒上升 |
| 强化人间 | 反应觉醒上升 |
| 白い恶魔 | 驾驶特定机体攻击&机动上升 |
| ソロモンの恶梦 | 攻击命中减少对方MP（MAP兵器除外） |
| 幻の击坠王 | 达成3L以上体积的机体时攻击防御上升 |
| 苍い死神 | 对NT和强化人伤害+20% |
| オペレーションメテオ | 射击&格斗上升 单挑时给予伤害上升 |
| ガンダムマイスター | 驾驶GUNDAM时命中回避+10 |
| ガンダムファイター | 格斗武器射程+1（特殊射程除外） |
| SEED | 超强气时攻击和全能力上升 |
| 熟练 | 全武装消费减少&命中上升 |
| 精神官能 | 全武器消费20%下降&超强气全能力20%上升 |
| 气合 | 精神状态（MP）上升加速 |
| ジャンク屋 | BEAM系以外武器EN消费减轻 |
| スペシャル | 机体地形适性上升1段&反应机动上升 |
| 练达 | 机体地形适性上升1段（无适性无效） |
| 热血 | 能力值随着情绪状态上升 |
| 真面目 | 角色经验值上升 |
| 器用 | 角色全能力上升 |
| ポジティブ | 精神状态不易下降 |
| 冷酷 | 单独战斗时敌人防御下降 |
| 怒り | 随HP减少上升会心率 |

| 特技 | 效果 |
|---|---|
| 威压 | 锁定自己的敌人命中下降 |
| 射手 | 射击值上升 |
| 寡 | 守备、防御上升 |
| 见切り | 对方角色特技无效 |
| 慈爱 | 每回合回复自身MP |
| 身轻 | 体型M以下的MS机动和回避率上升 |
| 操舰センス | 操舵能力上升 |
| 情报解析 | 通信能力上升 |
| 统率力 | 指挥能力上升 |
| ムードメイカー | 我方命中率上升 |
| 好战 | 格斗射击上升 |
| 无谋 | 反应–5但机体攻击力上升 |
| 恶运 | 机体HP50%以下时受伤害–10% 回避+8% |
| 必杀 | 会心率上升 |
| 最高评议会议长 | 魅力+1 MASTER范围 & 舰长范围 & 小队范围+1 |
| 怒れる瞳 | 全武器伤害上升&随HP减少全能力上升 |
| プレッシャー | 觉醒武器消耗EN–10% & 敌人命中下降 |
| 共振 | 觉醒值上升&超强气觉醒武器伤害上升 |
| 星を继ぐもの | 超强气时给予伤害上升 |
| 精神感应 | 全武器消耗MP减少20%&超强气攻击防御+20% |
| FAITH | 小队范围 & MASTER范围+1 |
| 感性 | 机体攻击+3 超强气命中回避+10% 反应+3 |
| 冷彻 | 单独战斗时敌人防御下降 |
| 铁壁 | 防御力上升 |

| 特技 | 效果 |
|---|---|
| 流派东方不败 | 格斗武器伤害上升 |
| キング・オブ・ハート | 格斗值上升 |
| 明镜止水 | 超强气射击格斗反应守备+5 |
| 慎重 | 反应守备上升 |
| 威风 | 敌人对自己命中下降&不易被敌人攻击 |
| カリスマ | 小队范围+Master范围+魅力提升 |
| ローラ・ローラ | 指挥能力上升 指挥范围内MP上升值上升 |
| 骑士道 | 一对一战斗时命中和会心率上升 |
| グラハムスペシャル | 会心和战斗后MP上升 |
| ゲルマン流忍术 | 反应回避上升 |
| 幸运 | 回避和会心率上升 |
| 豪杰 | 攻击力上升 |
| スナイパー | 设计武器射程+1 |
| 战斗神 | 射击 格斗 攻击力上升 |
| g独行动 | 单独战斗时命中和全武器伤害上升 |
| 超兵 | 反应和觉醒上升 |
| バーサーカー | 格斗和必杀武器伤害上升 搭乘机装备特定OP的话大幅上升 |
| 勇将 | 小队 & MASTER范围+3 防御力上升 |
| ライトニング・カウント | 搭乘机动力28以上的机体移动+1 |
| ロシアの荒熊 | 小队 & MASTER范围 &攻击上升 |
| 历战の勇士 | 攻击&格斗上升 搭乘特定机体效果1.5倍 |
| 战场の女神 | 攻击&射击上升 搭乘特定机体效果1.5倍 |
| 空中战斗适应 | 空中战时战斗能力上升 |
| エリート | 机体获得经验值上升 |



# 樱井政博の游戏制作理念谈!

## 本期焦点 切碎虚空的无数条射线

我一直有收藏游戏手办的癖好，但是只收集一个种类的手办。那就是“Shooting Game Historica”系列（Takara Tomy出品）。这个系列的玩具是把古今东西各个时代（主要是80年代到90年代前半期）的射击游戏中的各种机体立体化之后做成模型的样子以供射击游戏爱好者收藏。其中包括《R-Type》、《雷电》、《星际保卫战》、《梦幻战机》等街机游戏，还有《星空战机》、《星际战士》等家庭用游戏，还有《格拉纳达》、《宇宙巡航机2》等PC系的射击游戏。基本上，在当时的射击游戏名作中出现的机体，都



被收集在这个系列当中，目前该系列的手办已经出到了第三弹。

这真是宛如神来之笔的出色企划啊！如果可能的话，这个系列还是一直出下去吧。在最新的第三弹中，不但有机体的模型，而且还把副机（助手机体）也包括在内。今后的模型是否都要遵循这个规格呢？真是很让玩家们关心。而且，我一直希望以后有几部游戏的机体能出在这个系列里。

现在我的办公桌上大概放了有20来个飞机模型，虽然我不是一个专职的射击游戏玩家，但是这些游戏作品基本上我都玩过，而且70%的游戏都打通了。看着这些模型，就算不能回想起全部作品，但是起码游戏的大概内容和系统也能想起个八九不离十。

射击游戏是一种非常单纯的游戏方式，规则只有2条：第一，拿子弹打敌人；第二，避开敌人的攻击，基本上就是这样。但是一个射击游戏看着简单，要把它做好，背后还是需要花上



一番工夫的。

红黄蓝绿五彩缤纷的子弹，副机、能量罩、锁定雷达，各种令玩家们惊愕不已的新兵器，游戏的舞台在巨大战舰内部、浮游大陆、宇宙生命体或者时空的窄缝之中，还有各种充满个性的敌群，游戏的系统也相当出色，合体、救助、购买道具，在基地合流，为战斗增添了许多色彩。围绕着“用子弹击坠敌人”的简单规则，射击游戏的制作者在游戏的设计方面付出了巨大的艰辛和努力。，这就是它带给我们的魅力所在。

在现在的射击游戏里，新作的要素已经无法带来和过去一样的惊喜了。制作射击游戏的人也开始朝别的方向发展，玩家使用的武器从光线变成了刀剑或者机关枪，而射击游戏的种类也朝弹幕系和FPS系两个不同的方向进化。当然了，游戏的制作道路与以前相比变窄是有很多原因的，游戏画面进化了，映像的写实化带来了奇怪的违和感，游戏制作理论的完备使创新变得困难，游戏制作的成本扩张，使制作者担心风险，从而限制了游戏内容的改变。

那么，在制作新游戏的时候，过去的作品是不是无法作为参考了呢？答案是相反的。仅仅过去那些充满活力和气势的游戏名称就已经很来劲了。“Shooting Game Historica”的模型使这些2D射击游戏中的机体以立体的形式呈现在玩家眼前，我们可以从另一个角度看游戏的系统设计，这是一件好事。这些游戏的系统和细节的设计，仍然可以给我们的游戏制作提供相当有用的参考。

啊，说到这里，以后是不是也该制作一部像《全明星大乱斗》一样的射击游戏大杂烩呢？不行，肯定行不通的。首先要把这些游戏的版权统一起来就很难。但是，说不定玩家们也需要这样一部游戏呢！究竟谁能制作一部这样的游戏呢，只要别做坏了就行。



↑《兵蜂》是一个十分有趣的游戏，其机体造型使许多女性玩家也十分喜爱。

# 冈本吉起の业界名人茶座

## 数码旅行家内海氏流浪记 前篇

### “Oh，Lasagna！”

**冈本** 这次的客人是曾经参与各大游戏公司游戏制作开发、现任Q Entertainment执行总裁的内海州人先生。实际上，在前不久，我在自己家附近曾经与内海先生不期而遇，现在算是一次有趣的重逢吧。

**内海** 希望这次您能对我手软一点（笑）。

**冈本** 这是怎么说的呢，难道我对其他人都很厉害吗。在采访之前，我看了内海先生的网站“Digital Backpacker Shuji”（数码旅行者州人），这个标题起得也相当另类。

**内海** 在学生时代，我经常背着背包到处旅行。那时候出国旅行在大学生当中是很平常的事情，我很喜欢欧洲，于是攒了点钱，背着行囊，主要以步行的方式旅游，尽量找便宜的住处。但是在欧洲很多地方，人们都听不懂英语，结果经常搞出笑话。像第一次在意大利的饭店里点餐的时候，我用英语对服务员说：



“Roast beef sandwich please（请给我烤牛肉三明治）”，结果他们回答道：“Oh，Lasagna！（哦，是千层面啊！）”结果我就被迫吃了千层面。

**冈本** 这个和三明治根本对不上号嘛（笑）！

**内海** 作为日本人我们对于海外的了解还是太少了。欧洲大陆对于英国和英语文化一直是一个不冷不热的态度，很多欧洲小国的人不懂英语是很正常的。在那里旅行的时候，法语、德语、意大利语往往比英语更容易被人理解。在北欧，有的人懂英语，但是更多人用荷兰语、斯堪的纳维亚语言交流。

**冈本** 我还以为只要会了英语就可以在全世界旅行呢！

**内海** 在美国也许可以，但是在欧洲是不行的。英国在欧洲的地位和影响实际上是有限的，欧洲大陆的人并不觉得英国人和英语多高贵，也不会把它作为自己的流通语言。这对不理解西方的我们来说是很难明白的。

### 进入Sony与SCE的成立

**内海** 毕业之后，我就进入了自己一直憧憬的在海外都很出名的企业——Sony。

但是在入社2年之后，我从事的工作和现在制作游戏毫无关系，只是在经营企划部门和数字打交道。那时候真是很烦。每次我都要统计不同部门不同项目不同年度的销量数据，那时候几乎是被埋在数字的海洋里了（笑）。

**冈本** 在计算机广泛应用之前，统计工作都是人工完成的，算错的情况也很多（笑）。在家电生产巨头Sony在决定进军游戏业的时候，内海先生还在和数字缠斗不休啊。

**内海** 是这样的。当时的Sony在娱乐方面有音乐部（Sony Music Entertainment）和电影部（Sony Pictures Entertainment），Sony作为硬件和软件兼顾生产商，已经占据了音像领域相当大的部分。这之后游戏部（Sony Computer Entertainment）也即将成立，在那时候我遇到了久多良木健先生（SCE第三代社长，现任名誉会长），于是我参加了PlayStation的最初制作。Sony在决定推出游戏主机的时候，我还没有正式成为SCE的成员，当时也还没有SCE，可以说，我是在SCE成立的时候进入游戏界的。

### 本期嘉宾

**内海州人 氏**

Q Entertainment 代表取缔役



一手创办和经营游戏业界制作公司Q Entertainment，在游戏史上留名的伟大人物。最近和老朋友水口哲也一起成立了音乐俱乐部，平时的兴趣是音乐和旅行。在年轻的时代曾经徒步旅行欧洲大陆，在毕业之后进入Sony公司，但是在进入游戏界之前在数据统计部门工作了很长一段时间。在Sony决心制作游戏主机的时候，内海州人得到了在当时SCE创建者、后任SCE代表取缔役社长久多良木健手下工作的机会。在之后的几年里，内海亲自见证了PlayStation这个游戏品牌诞生、发展和辉煌的过程。

# 格斗天尊

## 贯彻正义的武神流忍术继承者



一身红色的道服，迅猛激烈的身手，令敌人闻风丧胆。在很久之前，我们就已经认识这位厉害的格斗家了。□文 菜团

### 力战街头，却不是“街霸”

作为CAPCOM早期清版游戏《快打旋风》的主角之一，凯（Guy）第一次出现在这个游戏里，是1989年的事情，离现在正好20年。其实CAPCOM在制作Final Fight之前，曾经计划过以“89街头霸王”（Street Fighter 89）的名义推出这部作品，但是因为游戏类型从格斗变成了清版过关，而且初代《街霸》的反应比较一般，所以这个计划取消了。2年之后，当《街头霸王2》流行世界各地的时候，国内的玩家一般把Street Fighter和Final Fight都称作“快打”。实际上“快打旋风”在台湾一直是对街霸的正式称呼，在内地，为了把两部作品区分开，Street Fighter系列有了一个更拉风的名字——街霸，而Final Fight也被约定俗成地称作“快打”。因此虽然凯、科迪等人在Final Fight的世界里混战街头，却没有得到“街头霸王”的称号，直到他们加入《街霸ZERO》系列。

### 用格斗技横扫群敌的忍者

说起来凯的资料也着实令人猜不透。首先他的国籍就是个大问题。在《快打旋风》和《街霸ZERO》的前两代中，他的国籍一直是日本。但是到了ZERO3的时候，又变成了美国。大概是因为《快打旋风》的故事发生在美国，而且CAPCOM想让美国玩家更容易接受他的缘故吧。他的名字也很有意思，和其他日本人不同，Guy是典型的英文名替换原来的日文名字（日文“凯”写成英文应该是Kai或Gai），这也是很多人搞不清楚他的国籍与出身的一个原因。不过姓名国际化现在也不是什么新鲜事，连西门庆都叫Simon Qing了，凯叫Guy也不稀奇。何况Guy这个单词在英语里本来就是“小子”、“家伙”的意思，好人是“Nice Guy”，坏人是“Bad Guy”，在美国人看来，这个Guy明显是一个Awesome Guy。

还有就是凯的格斗技。根据CAPCOM的官方记载，他使用的是“武神流忍术”。对忍者稍微了解点的人都知道，忍术其实是“隐身术”，是一种隐藏自己，杀人于无形的本领，忍者的工作一般也是在别人看不到的情况下进行的，而忍者与敌人发生肉搏的时候，很难占到便宜（可参考《天诛》系列）。而这位大哥倒好，不但丝毫没有隐藏自己的意思，还在街上大打出手，来多少灭多少，所以有人很怀疑他的身份——这小子这么嚣张，真的是忍者吗？

不过无独有偶，在CAPCOM的动作游戏里，还有一位忍者角色，就是《名将》里那个家伙，居然也是出自武神流，和凯是同门！看来武神流的忍者都是从街头打架练出来的，大家还是别深究了。



### 因为强大而被削弱的高手

和其他《快打旋风》角色一样，凯从《街霸ZERO》开始加入了街霸系列的队伍，而且是最早的一批（和苏杜姆一起）。加上2代的罗兰多和3代的科迪，《快打旋风》中一共有4个角色在《街霸》里登场（不算背景角色）。与其他角色相比，凯的特点就是他的连续技只要用简单的按键就可以使出，而且判定相当强，威力又大，加上速度快、会三角跳、对空对地和接近战都很强势。为了平衡游戏，在后面的2代中他都被削弱了。（其实1代的时候角色都有ZERO COMBO，但是因为破坏平衡，在2代被取消，只有元的部分招式例外）不过，虽然经过削弱，他依旧是个很强的角色。

# CAPCOM电子的猛者

## 猛者风云录：竹内润篇（1）

### 从《鬼武者》到《生化危机5》，创造游戏奇迹！

1970年8月24日出生。原CAPCOM第二开发部所属，是稻船敬二的部下。在1991年的时候进入CAPCOM，最早曾经担当SFC版《街头霸王2》的背景图绘制，后来又负责《生化危机》1、2代动作设计等工作。之后被稻船敬二提拔为游戏导演，和稻船一起制作了《鬼武者》系列。在2005–2006年，开始接手《生化危机》新作的制作，并且以《生化5》的制作人而闻名世界。目前正在制作的游戏是《失落的星球2》。




### 稻船敬二部下实力派

竹内润这个名字最早被众人熟知的时候是在担任《鬼武者》导演时，但是早在那之前，他已经在CAPCOM干了大约七八年的时间。在社内，竹内润是稻船敬二的直属部下，他的事业与稻船一起上升，稻船做监制的时候，他做导演（鬼武者）；稻船做总监制的时候，他做监制（鬼武者3）；现在稻船是CAPCOM的常务执行董事，兼任子公司株式会社DALETTO的社长，竹内润也成为CAPCOM社内独当一面的制作人（生化5、失落的星球2）。可以说，他的上升和稻船一直有着密切的关系。从90年代到2000年之后，随着稻船和第二开发部在CAPCOM社内地位的稳固，竹内润也跟着一起水涨船高。实际上，稻船能够得到今天的地位，除了《洛克人》之外，《鬼武者》系列也是一个十分重要的因素。而《鬼武者》的制作成功，身为导演的竹内润功不可没，因此他能够得到今天的地位实在是名至实归。

### 酷爱武器的军事迷

无论竹内自己还是其他同事，都认为他是一个疯狂的武器爱好者，俗称“枪迷”。在制作《生化危机》的时候，竹内本来只管动作的设计，但是在进行音效制作的时候，他听了武器音效样本，之后对负责音效的同事说：“散弹枪的弹壳掉在地上的时候，不能像手枪弹壳一样发出‘叮’的响声。因为弹壳是塑料的，所以落地的声音要沉闷一点，类似‘吭’的声音。”拜这位专业枪迷所赐，《生化危机》游戏中的枪械音效异常真实，为游戏获得良好评价做出了不小的贡献。按说负责动作设计的人插手音效制作是很麻烦的事情，但是《生化危机》系列因此而取得成功，日版国内的兵器刊物《月刊GUN》、《COMBAT MAGAZINE》等杂志为此对《生化危机》制作组进行了专访，著名枪模制造厂东京MARUI也与CAPCOM合作，专门推出了《生化危机》主题的枪模（2代的沙漠之鹰、3代的M92F改等等），这些事情都证明竹内对生化系列在枪械知识方面的支持为CAPCOM带来了更大的回报。果然游戏制作人就应该把玩游戏当成自己的本职工作，全情投入。



↑竹内到CAPCOM之后第一份比较出名的工作就是SFC版《街霸2》的背景绘图。

### 自学成才的社交达人

实际上，竹内本人在很久之前是一个并不喜欢学习的孩子。在上小学的时候，他每天做得最多的事情就是玩。虽然学习一般般，但是身体却锻炼得很不错。在80年代初期，日本地区掀起了刚普拉（高达模型）热潮，为了和这些心目中的伟大玩具接触，他经常在放学之后留在卖刚普拉的地方和老板娘聊天，泡上三四个小时。到了高中时代，他开始在玩具模型店打工，后来到母亲开的酒馆里帮忙招待客人，从此练就了很强的沟通交流能力。因此我们看到他在接受记者采访的时候，总是能够从容不迫地侃侃而谈，这些能力都是从小在社会中锻炼出来的。



↑《鬼武者》系列能够取得如此惊人的成绩，与竹内的努力是分不开的。







**诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。**

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后"■"标识为针对该话题的留言。

## 本期关键字：延期、西瓜芝麻、值崩

**发言者W：世嘉前不久宣布由白金工作室开发的《猎天使魔女（Bayonetta）》延期，致使北美地区的玩家要等到2010年1月才能一睹御姐版《DMC》的风采。对此世嘉官方的解释是，美国市场年底对原创游戏实在太过危险。**■年底一个现代战争2秒杀一切啊。■避开是明智的，让我的荷包也喘息一下啊。■今年的年度游戏属于mw2吧……■日版没延期就好。■延期是对的，白金已经输不起了。■Sega开窍了？■圣诞节有新玛莉奥兄弟Wii压阵，避开是明智的。■圣诞档老任抢钱太疯狂。■不会遇上FF13就行。■日版还是10月29日~~~赞！■日版不延期就行了，我玩日版。■日本没有延期这消息对咱无所谓。■日版没变就好了嘛~DMC就一直玩日版。■真正想避开的是神谷大哥吧！他可怕这个游戏失败，毕竟是心血之作啊！■日版不延期，那就等于没延期。■不看好这游戏……风格太小众了。■应该比Mad World卖得好。■这个解释不能接受，游戏可能某些地方有问题了。■日版能按时出，还有什么不能接受的。

**发言者H：任天堂算是被岩田彻底毁了，岩田用尽全力，主机市场份额提升了一小点，结果现在还是瘪了。短短几年，任天堂掌机从垄断变成和苹果索尼三分天下，真是丢了西瓜捡芝麻。**■以前也不是垄断啊，跟WS二分天下。三分天下美……■我支持楼主，个人独吃一个小蛋糕和两个人分享一个大蛋糕，这样的感觉是完全不同的。■任何产业只要挣钱就会有竞争者加入，想独占是不可能的！就像家用机一样，以后还有可能游戏更多的竞争者加入呢！■LZ这样给任饭们丢脸可不好。被揭穿了就赶快找个洞钻进去吧，还在这里现。■没找你去当CEO，山内浦泪流满面。■那walkman当年还某家垄断，后来市场被瓜分了不说，还被苹果打得满地找牙，这算是丢了哪个瓜？■……脑袋瓜？■家用机市场重夺第一，普及数度历史最快。DS销量过亿，卖得比前代更多。这样的"芝麻"，可是任何厂商的终极梦想啊。■岩田聪先生对于任天堂的未来有着很强的忧患意识："当你一个月已经在赚100万的时候，想要一个月赚150万甚至200万就不再是那么容易的事情了。"■三坟可以说成是垄断或者不利于游戏市场繁荣。与S、M共享市场可以说成是不垄断或者促进市场繁荣嘛，这不是很简单的事情么。

**发言者U：《怪物猎人3》面临五年一遇的迅速大值崩！！小卖店苦不堪言。BicCamera的MH3的价格已经落到了2980日元，而之后不久可能这一价格就会成为标准价格。这次的结果虽然很遗憾甚至是悲哀，但是值崩并不意味着游戏就很无聊。毕竟那是满分游戏啊！**■只是那家店主，自己入太多货了，其他店都没值崩。看来GK被B3刺激得不轻啊。■崩吧崩吧。早就预料到要崩，正好低价入。■amazon也没值崩啊。■100以内就收一张看看MH长啥样。■楼主，下限也得有个程度。这个应该是BicCamera的促销或价格误标行为，这都能用来黑任。不过我也认为，就任地狱这两年的表现，的确该黑，但是，楼主的IQ似乎没这个资格。■某站真是很神奇的地方。去年某游戏崩的时候,贴都被删得一干二净；这次居然还几个版主带头来喷。■这样好，可以等着CAPCOM移值到XBOX360或PS3上了。■任黑纱布了。■只是限时限量的促销特价，早就结束了。还在值崩值崩的High翻天……■可以当笑话看看索青是如何扭曲的。■MH3被一堆YY饭撑得裤子都崩掉了，是被钱撑掉的。如果Capcom决定MH4也出在Wii上，有些人是不是要跑到高雄钻泥浆啊。

vol.17 电玩阴谋论

# Wii走向"成人"？

自上个世纪八十年代雅达利的"软件泡沫"引发的大崩溃之后，历代游戏主机制造商们就大大加强了对游戏软件质量的监控力度，其中尤以任天堂对游戏质量的监督力度最高——而且，其监管的内容不仅仅是游戏软件本身质量的高低，还包括了游戏内容本身，例如过于暴力和色情的游戏基本上很难在任氏的主机上出现。当然，以早期主机贫乏的机能而言，即使想要在这方面有所表现，也是心有余而力不足。不过随着硬件性能的大幅提升，以及如今此类游戏日益盛行的情况下，任天堂是否还能坚持以往的风格呢？

答案或许将会是否定的，从最近一系列的情况来看，任天堂现役主机Wii以后也会开始走"成人"路线了。



## 色情，《性感扑克》

说到"成人游戏"或是"18X游戏"可能许多人首先想到的就是有色情内容的游戏吧，其实在国外的游戏分级中，不论是暴力、血腥还是色情内容，只要达到一定的程度，都会被划分为"成人游戏"。尽管如此，要证明Wii的成人化并非我等杜撰之事，首先还是得举个Wii上的色情游戏的例子了。

这个例子就是美国地区刚与8月3日开始在Wiiware上提供下载的《性感扑克》（Sexy Poker）。本作原是知名手机游戏商Gameloft的一款手机游戏，这款游戏的售价为500Wii点，也就是相当于5美元左右。游戏的玩法相信大家都很熟悉了，就是与6个女孩子玩扑克游戏，胜利的话可以解除禁令让其脱衣——听上去就像是以前很"流行"的《脱衣麻将》，不过本作还不至于到全裸的地步，最后应该是到三点式泳衣为止，裸体方面的表现全部没有。

尽管从上述情况来看，本作也算不上有多色情，顶多算是擦边球之类的，不过，北美ESRB审查时将其定成了17岁以上的M级，在澳大利亚更是禁止发行。毫无疑问，《性感扑克》这样的游戏与Wii之前一贯的合家欢风格可谓大相径庭。

## 暴力，《疯狂世界》

关于这方面的例子，其实本刊几个月前曾经稍微提及过，世嘉在今年上半年在Wii上先后发售了数款非常暴力和血腥的作品，其中最为典型的例子就是《死亡之屋 赶尽杀绝》和《疯狂世界》了。这两者都是以极度暴力和血腥而著名，特别是后者，尽管为了避免被禁止而采用了黑白卡通渲染画面，然而其血腥程度仍然非常之重，特别是黑白画面中唯一代表鲜血的红色所产生的视觉对比反而更加明显。而那段时间里连续数款此类暴力成人向作品的发售，让许多人感到任天堂Wii也打算涉足此领域的意向，不然这种作品在以可爱型风格为主的Wii上发售实在是比较不协调。

针对这个问题，世嘉方面曾经表示"虽然销量不如预期，尽管这样SEGA不会停止M级别的游戏的开发。我们拥



有足够的开发资金，今后还会打算在这方面继续投入。"这几款暴力成人向游戏的销量并没有达到世嘉预期的效果，但是显然，世嘉还会继续走下去，任天堂也对此采取了默认的态度。而以对游戏审核严格著称的老任的默认，其实已经是一种变相的鼓励了。

## 宫本茂的"成人游戏"

别误会，宫本茂的"成人游戏"还没有出，至于是否在制作中本人也不甚清楚。当然，马里奥之父有意制作成人游戏这种谣言在下还是不敢瞎编乱造的，这可是宫本茂本人亲口所言，在前不久接受采访被问到任天堂是否在开发成人主题或者比较暴力的游戏的时候，宫本茂表示："我想创造各种各样的游戏，所以我可以明确的说就像我们创造的传统游戏一样，我同样喜欢创作成人游戏。"

宫本茂的成人游戏会是啥样？我们还不清楚。不过显而易见，连宫本大叔都已经表明态度了，那么未来的Wii上，将会有更多的M级作品出现。

# 《机战W》唤起的钢之魂

## —— 释放读者的钢之魂，拿起斩舰刀，一起来做机战犯！

如果要问我这个春天哪款游戏玩得时间最长，那就非《机战W》莫属了。具体玩了多长时间？抱歉，忘了，或者压根就没统计过。诸位《机战》系列的老鸟听了不要发笑，玩了足足两周目，没错，结结实实的两周目。粗略估计游戏时间完全超过了人气至今不减的《怪物猎人2G》，可以想象《机战W》是一款对于笔者来说多么出色的游戏。

也许对那些从初代《机战》一路玩过来的大叔级玩家们来说，《机战W》的表现力与系列中无数佳作相比只能说不失水准，但对于笔者来说这是一款唤起自己体内沉寂多年的钢之魂的神作。很多年以前当笔者还是个小男孩时，也是一名机器人动画片发烧友，




《宇宙骑士》、《百兽王》这些经典老动画陪我走过了漫长的童年。可是随着年龄增长，笔者被卷入社会的洪流中慢慢变成了一个上班族，渐渐忘了童年时盼望有朝一日驾驶高大威武的机器人保卫地球的梦想。而这个春天，《机战W》不经意的出现在我的生活中，令笔者沉淀在心底险些忘却的童年梦想再次飞扬起来。

《机战W》中最初吸引我的故事是宇宙骑士D-BOY的故事。可能是因为笔者小时候是这个动画片的狂热犯的缘故吧，整个游戏过程中自始至终关注着这个悲情男子与拉达姆的宿命之战，甚至超过了对地球安危的关注（你还算个地球的保卫者吗？）。惭愧的是笔者玩了好多话后才想起这个冷酷到底的少年到底是哪部动画片的主角。《宇宙骑士》的故事带给笔者的触动很大，让笔者从心底感到悲哀。人类一直自认为自己是地球上最高等的生物，妄图主宰一切，为了自己微不足道的私欲，不惜发动战争。在人类滥施暴力的同时，一种名不见经传的寄生生物拉达姆却在黑暗




中冷笑、他们窥觑人类社会已久，而人类此刻却正对同胞举起屠刀……相比之下，人类反倒更像一群寄居在地球上的愚蠢寄生虫。

其实《宇宙骑士》的故事并不是《机战W》中笔者最喜欢的动画，那部名为《勇者王》的动画更吸引我。遗憾的是笔者小时候无缘在电视上看到这部动画片，在《机战W》中初识勇者凯时，真有种相见恨晚的感觉，恨不能与此人生在同一部动画片中并肩作战。《勇者王》这部动画的整体架构非常传统，以现在的眼光来看甚至有些老土，但笔者这样的80后一代人的童年正是看这样老土的动画长大的，这类动画对我们的成长是不容忽视的。

勇者凯仿佛一个和蔼可亲的邻家大哥，他阳光般的性格与善意的微笑带给人无比的温暖。看似生活幸福的凯其实在整个游戏中经历的坎坷最多，先是与佐达金属缠斗，接着遭遇原种与其恶战，最后与三重连太阳系的复制精英苦战，没有一次不是全力以赴赌上性命去战斗的。即使失去亲人，纵然多次在死亡线上挣扎，凯依然义无反顾的接收了命运的挑战，因为他把保卫地球，守护同伴当成了自己义不容辞的职责，他是真正的勇者。凯用实际行动引导我们，作为一个男人是要有责任心的。而责任心正是我们这个时代所稀缺的，我们就是从小受着《勇者王》这样老土的动画片的熏陶产生了最初的责任心的。也许今天的小孩子难以理解我们这一代人，但我情愿做一个像凯那样的男人，拥有一个勇者之心，去守护我所爱的世界。

□文/飞死超人




↑大和抚子号的舰长——琉离，她可是系列中的超人气角色哟！

---

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID

## 猎狐犬基地 VOL.038

### MGS4奖杯补丁问题

"成就"和"奖杯"系统是360和PS3上各自推出的一种机制，就是在每个游戏中增加了一些特定的完成条件，这些条件通常有一定的难度或是需要花费一定的时间，完成后就会获得相应的成就点数（Achivements）或是奖杯（Trophies）。这些成就点数或是奖杯并没有什么实际使用功能，主要是用来增加玩家成就感的一种方式。

成就点系统对360玩家而言是再熟悉不过的了，不少PS3游戏也都对应奖杯系统，但是去年发布的PS3超大作MGS4则并没有奖杯奖励机制。许多粉



丝们也都关注KONAMI是否在之后追加本作的奖杯补丁，然而此前KONAMI方面一直都保持沉默，直到最近小岛工作室才终于对此作出响应.

在最新一期小岛工作室播客中，主持人Sean Eyestone表示"关于解决奖杯问题，我们已经获得了很多意见。现在只想告诉大家，你们的声音我们都听到了，而且我们不会忽视大家的诉求。大家的意见我们都听到，但是现在我们还不能透露太多。"他补充道，"一旦有最新消息，我们就会尽快公布。所以，我们现在只能请求各位继续忍耐，我们会给你一个答复。但目前不能说更多消息，所以请求各位可以理解我们、并保持耐性，我们会通知大家的。"

MGS4最早是于2008年6月12日在PS3上独占推出，尽管PS3早期的奖杯系统比较不完善且对应的游戏较少，不过如今奖杯支持已经成为了PS3游戏的必需品。目前，已经有许多开发商决定为游戏加入奖杯补丁，作为PS3上的超大作，为MGS4推出奖杯系统也是必然之事。不过，按照小岛工作室一贯的重质量作风，自然不会像许多游戏那样随便设定一些简单或是无聊的条件，估计如今正在琢磨一些有意思和挑战性的奖杯获取条件吧。

### Metal Gear Rex模型

3代发售的时候曾经推出过附带Shaghod模型的同捆版，价格也曾经一度被炒得很高，不过相较于"过时"的履带发射式平台，显然还是Metal Gear系列更受欢迎。就在最近，"Three-A"（Asheley Wood模型手办的生产厂商）的官网首页上最近出现了一张显著的图片，在该图片当中"KOJIMA PRODUCTION x THREE A = !"的字样，而下方的设计图纸则与Metal Gear



Rex极为相似。甚至放大观查改图片右下角的话，还会发现"Metal Gear Rex's copyright 1998 Konami Digital Entertainment."的字样！

从图片下方并不明显的白色线条勾勒出来的机体外形来看，这款机体应该就是MGS1中那台人气超高的Metal Gear Rex了！在4代中甚至还再度登场由斯内克驾驶着打败了左轮的RAY。

### MGS美版日版配音PK，从菜鸟到队长的梅丽尔 Meryl Silverburgh（Debi Mae West VS. 寺瀨今日子）



梅丽尔在合金装备系列中正式作为主角登场的主要有两次：MGS1和MGS4。在1代中，梅丽尔还只是一个憧憬着传说英雄斯内克的新人菜鸟，然而从1代到4代这将近十年的时间里，久经战斗的梅丽尔也早已从当初的菜鸟成长为新生猎狐犬小队的队长。

因此，在4代的配音中，由Debi Mae West在美版配音中表现出来的梅丽尔，虽然声线中稍微带着那么一点的沙哑，但是又不失作为女性的柔和和性感，仅仅是声音上就已经对梅丽尔的成熟和成长有了很好的表现，而反观日版中寺瀨今日子的配音，感觉实在是太嫩了点……




每月的游戏，每月的期待，游戏娱乐的精彩尽在其中！

# Game Release List

## 最速新作游戏发售表

火热的8月即将过去，学子们也即将迎来新学年的开始，游戏的热潮自然比上月减弱了很多。历数8月底和9月初的各大平台，基本上都是二线、三线的游戏作品，谈不上震撼大作，但如果喜欢也能找到中意的游戏消遣时间。像PS3/PSP双平台的《428》，Wii的满分游戏移植满足了不少掌机玩家，X360/PS2的《秋之回忆6》、X360的《美梦俱乐部》、Wii的《国王物语》、NDS的《机战学园》、《七日死》，想找游戏玩的话，选择面还是很广的。

□文/翅膀

## PS3 PlayStation 3

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 8月 | | | |
| 25 | 暗黑血统 战神之怒 | ACT | THQ |
| 25 | 蝙蝠侠 阿卡姆疯人院 | ACT | Eidos |
| 9月 | | | |
| 1 | 吉他英雄5 | MUG | MTV Games |
| 3 | 428 被封锁的涉谷 | AVG | SEGA |
| 3 | 机动战士高达战记 | ACT | NBGI |
| 8 | 终极女猎人 | ACT | Sierra |
| 8 | 迷你忍者 | ACT | Eidos |
| 9 | 甲壳虫乐队 摇滚乐团 | MUG | MTV Games |
| 9 | 科林麦克雷 尘土飞扬2 | RAC | Codemasters |
| 9 | 披头士 摇滚乐队 | MUG | MTV Games |
| 10 | 三重宇宙 | RPG | Idea Factory |
| 15 | 星球大战 克隆战争 共和国英雄 | ACT | LucasArts |
| 15 | NHL冰球10 | SPT | EA |
| 15 | 美食从天降 | ACT | Ubisoft |
| 17 | ★薄暮传说 | RPG | NBGI |
| 17 | 泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之迷 | RPG | AQUAPLUS |
| 17 | 潮湿 | ACT | Sierra Entertainment |
| 17 | 魔界战记3纪念篇 | SRPG | 日本一 |
| 22 | 黑暗虚无 | ACT | CAPCOM |
| 22 | 极品飞车 变速 | RAC | EA |
| 10月 | | | |
| 1 | 忍者龙剑传Σ2 | ACT | TECMO |
| 1 | 真三国无双 联合突击 Special | ACT | KOEI |
| 6 | NBA 2K10 | SPT | 2K Sports |
| 15 | 安怡提德 黄金刃与消失的船团 | ACT | SCE |
| 13 | 神秘海域2 | ACT | SCEA |
| 20 | FIFA足球2010 | SPT | EA |
| 20 | 龙之世纪 起源 | RPG | EA |
| 27 | 铁拳6 | FTG | NBGI |
| 29 | 猎天使魔女 | ACT | SEGA |

## XBOX360 Xbox360

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 8月 | | | |
| 24 | 黑高校橄榄球 | SPT | Aspyr Media |
| 25 | 暗黑血统 战神之怒 | ACT | THQ |
| 25 | 蝙蝠侠 阿卡姆疯人院 | ACT | Eidos |
| 25 | 第8分队 | STG | SouthPeak Interactive |
| 27 | 秋之回忆6 Next Relation | AVG | 5pb |
| 27 | 秋之回忆6 T-Wave | AVG | 5pb |
| 27 | 秋之回忆6（双碟套装） | AVG | 5pb |
| 27 | 美梦俱乐部 | SLG | D3 Publisher |
| 9月 | | | |
| 1 | 吉他英雄5 | MUG | MTV Games |
| 8 | 终极女猎人 | ACT | Sierra |
| 8 | 迷你忍者 | ACT | Eidos |
| 9 | 甲壳虫乐队 摇滚乐团 | MUG | MTV Games |
| 9 | 科林麦克雷 尘土飞扬2 | RAC | Codemasters |
| 9 | 披头士 摇滚乐队 | MUG | MTV Games |
| 10 | 三重宇宙 | RPG | Idea Factory |
| 15 | 星球大战 克隆战争 共和国英雄 | ACT | LucasArts |
| 15 | NHL冰球10 | SPT | EA |
| 15 | 美食从天降 | ACT | Ubisoft |
| 22 | 极品飞车 变速 | RAC | EA |
| 22 | ★光环3 ODST | FPS | 微软 |
| 22 | 黑暗虚无 | ACT | CAPCOM |
| 10月 | | | |
| 1 | 交叉利刃 | ARPG | COMPILE HEART |
| 1 | 真三国无双 联合突击 Special | ACT | KOEI |
| 6 | 阿尔法协议 | ARPG | SEGA |
| 6 | NBA 2K10 | SPT | 2K Sports |
| 20 | FIFA足球2010 | SPT | EA |
| 20 | 龙之世纪 起源 | RPG | EA |
| 27 | 铁拳6 | FTG | NBGI |
| 29 | 猎天使魔女 | ACT | SEGA |

## Wii W-i-i

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 8月 | | | |
| 24 | 银河战士 三部曲 | FPS | 任天堂 |
| 27 | 大圣王 | STG | Star-Fish |
| 9月 | | | |
| 1 | 吉他英雄5 | MUG | MTV Games |
| 2 | 冠军学园足球 | SPT | Ubisoft |
| 3 | 狼吞虎咽大胃王 | ACT | NBGI |
| 3 | 国王物语 | RPG | MMV |
| 8 | 迷你忍者 | ACT | Eidos |
| 8 | 冠军学园 | SPT | Ubisoft |
| 9 | 甲壳虫乐队 摇滚乐团 | MUG | MTV Games |
| 9 | 科林麦克雷 尘土飞扬2 | RAC | Codemasters |
| 9 | 披头士 摇滚乐队 | MUG | MTV Games |
| 15 | 星球大战 克隆战争 共和国英雄 | ACT | LucasArts |
| 15 | 美食从天降 | ACT | Ubisoft |
| 17 | 死亡之屋 赶尽杀绝 | FPS | SEGA |
| 22 | 忍者神龟 崩溃 | ACT | Ubisoft |
| 29 | ★死亡空间 血统 | FPS | EA |
| 10月 | | | |
| 1 | Wii Fit PLUS | ETC | 任天堂 |
| 1 | Hula Wii 快乐地来跳草裙舞吧！ | ETC | 任天堂 |
| 8 | 瓦尔哈拉骑士 艾尔德鲁传奇 | ARPG | MMV |
| 13 | 马里奥索尼克 携手冬季奥运会 | SPT | SEGA |
| 15 | 大神 | ACT | CAPCOM |
| 20 | FIFA足球2010 | SPT | EA |
| 29 | 超级机器人大战NEO | SRPG | NBGI |

## PS2 Playstation2

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 8月 | | | |
| 27 | 秋之回忆6 NEXT | AVG | 5pb |
| 27 | 现代大战略 一触即发 军事平衡崩坏 | SLG | SystemSoft Alpha |
| 27 | 薄樱鬼 随乡录 | AVG | IDEA FACTORY |
| 9月 | | | |
| 1 | 吉他英雄5 | MUG | MTV Games |
| 1 | 地狱少女 零缘 | AVG | Compileheart |
| 1 | Canvas3 淡色的Pastel | AVG | SNK Playmore |
| 15 | 星球大战 克隆战争 共和国英雄 | ACT | LucasArts |
| 24 | 战国姬 在战国起舞的少女们 | SLG | IDEA FACTORY |
| 10月 | | | |
| 1 | 扫除战队 清洁管理人H | ACT | Idea Factory |
| 1 | 真・翡翠之霖 绯色的欠片 | AVG | Idea Factory |
| 1 | 绯色的欠片 爱藏版 | AVG | Idea Factory |
| 1 | 女主角卡凯拉 新玉依姬传承 | AVG | Idea Factory |
| 1 | 桃花月禅 光风的陵王 | AVG | 角川书店 |
| 29 | 你也来当声优吧！ | AVG | Gunghoworks |

## NDS Nintendo Dual Screen

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 8月 | | | |
| 25 | 魔法门 英雄之争 | SRPG | Ubisoft |
| 27 | 超级机器人大战学园 | SRPG | NBGI |
| 9月 | | | |
| 3 | 斯隆与克贝尔的谜之物语2 | AVG | LEVEL5 |
| 10 | 钢铁大师 | SRPG | Genterprise |
| 12 | ★口袋妖怪 心金・魂银 | RPG | POKEMON |
| 15 | 星球大战 克隆战争 共和国英雄 | ACT | LucasArts |
| 17 | 沙加2 秘宝传说 | RPG | SQUARE・ENIX |
| 17 | 金田一少年事件薄 恶魔的杀人航海 | AVG | Creative Core |
| 10月 | | | |
| 1 | 蓝龙 异界的巨兽 | RPG | NBGI |
| 1 | 闪电十一人2 威胁的侵略者 火 | RPG | LEVEL5 |
| 1 | 闪电十一人2 威胁的侵略者 冰 | RPG | LEVEL5 |
| 8 | 真・女神转生STRANGE JOURNEY | RPG | ATLUS |
| 13 | 马里奥索尼克 携手冬季奥运会 | SPT | SEGA |
| 20 | FIFA足球2010 | SPT | EA |

## PSP Playstation Portable

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 8月 | | | |
| 27 | 天诛3 携带版 | ACT | FromSoftware |
| 27 | 灵魂能力 残破的命运 | FTG | NBGI |
| 9月 | | | |
| 15 | 星球大战 克隆战争 共和国英雄 | ACT | LucasArts |
| 17 | ★伊苏7 | RPG | Falcom |
| 17 | 侦探神宫寺三郎 灰烬与钻石 | AVG | Arc System Works |
| 17 | 真・三国无双5 Special | ACT | KOEI |
| 17 | 428 被封锁的涉谷 | AVG | SEGA |
| 22 | 极品飞车 变速 | RAC | EA |
| 10月 | | | |
| 1 | GT赛车 | RAC | SCE |
| 1 | 大众的爽快 | SPT | SCE |
| 8 | 铁臂阿童木 | ACT | D3 Publisher |
| 8 | NBA 2K10 | SPT | 2K Sports |
| 15 | 不死骑士 | ACT | TECMO |
| 20 | FIFA足球2010 | SPT | EA |
| 29 | 剑斗士 开始角斗 | ACT | ACQUIRE |

### PS3［机动战士高达战记］

PS2上的同名游戏在PS3上重生，而且是完全不同于前作的全新作。本作的剧本设定在一年战争结束后的0081年，吉翁军战败后留下的残党持续不断地进行骚扰和破坏活动，联邦军组建了特别小队专门调查并扫荡，大战后军人们的战斗生活将在此得到上演。作为一款第三人称身后视角的动作游戏，机体操作感比起PS3的上一作好了很多，机体还增加了可换装零部件改变能力的设定，游戏中穿插了大量高素质的原创动画，高达7号机等全新机体一定会让高达迷大呼过瘾。

### Wii［国王物语］

本作由于MMV社长前段时间的愤声疾呼而知明度大增，其实这是由Town Factory、CING和MMV联合制作的。游戏中玩家扮演的是一名国王，目的是做一名好国王，这种题材显得很有意思。主人公少年在一座森林中发现了一顶有着神奇魔力的王冠，利用这个王冠，玩家要带领自己的臣民，努力开阔疆土、建设城市、发展农业、讨伐怪物、并通过战争战胜其他国家，最终统一世界。作为一款角色扮演游戏，需要动脑的战略成分相当高，要合理安排。



### NDS［机战学园］

把《机战》系列中的"青春剧"、"宅"要素浓缩在一起，集大成之作，想感受校园中的热血萝卜磅就不要错过这款游戏。《机战学园》的舞台从波澜壮阔的宇宙战争转移到了一所培养机器人机师的专业学校，在这里玩家要扮演主人公学习各种战斗知识和理论，并参与随时会发生的机器人模拟战斗，以及不可预料的突发事件，当然，交友、拌嘴、谈恋爱也是学园生活中不可缺少的调味剂。游戏最重头的战斗，采用了类似OG系列那样的2对2组队战方式。

一样游戏不一样的名，花开两岸各有各不同！你究竟能否分得清？

# 游戏名称翻译差别补习班

宝岛台湾，与大陆隔海相望。很多年以来，内地的电子游戏业的发展与台湾地区保持着模切的联系。从早期兼容机和D版卡带（俗称：黄卡）如潮水一般涌进大陆，各种正规与非正规的游戏产品和出版物在海峡两岸流通，到现在互联网发达的时代，大家都可以在网上共享中文游戏资讯，家有了同时同步交流的便利条件。台湾的玩家经常上玩家网、A9等论坛，大陆玩家也时不时去巴哈姆特看两眼。但是当来自不同地方的玩家坐在一起讨论游戏的时候，却又不得不同时面临一个问题：你要说的是哪个游戏？

□文/猴子

## LEVEL1 太空战士VS最终幻想



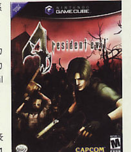

这大概是内地玩家最熟悉的台湾译名之一了。Final Fantasy，即使找一个从来不玩游戏、没听说过FF系列的人，给他一本英语词典，他（她）也能在5分钟之内给出“最终幻想”这个准确的译名。但是在15年前，无论台湾还是内地的玩家都管这个游戏叫“太空战士”。很多人（估计也有不少台湾玩家）大概也会觉得“太空战士”这个译名有点奇怪，因为这样一部前几代以中古风格为主的RPG游戏和“太空”怎么都联系不上。这个得归功于当时（1986年）台湾电玩杂志的编辑们，那时候FF在台湾本地也没有正式授权，台湾杂志只能按照自己的想法给游戏确定译名，据说当时负责写新闻的编辑脑子也没走就把游戏名定为“太空战士”了，难道就是因为在游戏里看到了飞空艇的缘故？不过要说FF和太空一点关系也没有也不对，4代和8代中都有乘太空船上天的剧情，但是FF的故事主要还是发生在地球（或曰与地球相似的星球）上，无论游戏的世界观是中世纪还是近未来。虽然后来FF在台湾也正式定名为“最终幻想”，但是还是有不少老玩家喜欢“太空战士”这个名称，现在还不时提起。

## LEVEL2 快打旋风VS街头霸王




说到“快打旋风”这个游戏，大陆和台湾的玩家脑子里浮现出来的是完全不同的两个标题。大陆玩家想到的是Final Fight，台湾玩家们想到的是Street Fighter。1987年，CAPCOM推出第一部格斗对战游戏Street Fighter，因为在游戏中角色的动作都很快（没玩过的玩家试试PSP或者PS2的CAPCOM合集就知道了），所以台湾那边就给它起了个很形象的名字：快打。1989年的Final Fight因为是在街头清版过关的游戏，所以被命名为“街头快打”。但是内地玩家对其分得不是很清楚，只道Final Fight也是“快打旋风”，后来港漫《街头霸王》流行于内地，Street Fighter系列有了比“快打”更拉风的名字——《街霸》，于是“快打旋风”这个译名就留给了Final Fight系列。

## LEVEL3 恶灵古堡VS生化危机




和CAPCOM的许多游戏一样，《生化》系列也分为日美版两个标题，日版为Bio Hazard，美版为Resident Evil。1996年游戏推出的时候，香港和内地就是根据Bio Hazard将本作译名定为《生化危机》的，但是台湾却一直称呼本作为“恶灵古堡”，这个译名应该是从美版来的。Evil是恶灵，这个好理解；但是“古堡”从何而来呢？Resident的意思是“居住在这里的”、“本地的”，Resident Evil可以理解为“住在这里的恶灵”、“邪恶的住民”，用来描述遭受病毒感染变成丧尸的人群和动物，十分准确。不过生化系列从1代到3代乃至两部网络版，都是发生在美国中西部小城浣熊市的，这个城市的历史总共也就一二百年，何来“古堡”之说？看来这个“古堡”最初指的应该是1代的洋馆。不过这个洋馆是1967年才盖起来的，设计者乔治·特雷沃变成丧尸，直到1998年才被发现并消灭。这么个建筑大是大了点，但是连“堡”都算不上，更不用说“古堡”了。还好本作到了4代终于出现了欧洲古代的城堡，这时候说是“恶灵古堡”还比较合适一点。

## LEVEL4 时空幻境VS XX传说

这个系列因为每一代都有一个“Tales of”，所以经常被翻译成某某传说。从最初代的《幻想传说》到刚发售不久的《对战传说》，以及即将发售的《圣恩传说》，莫不如此。与内地的“传说”相似，台湾在翻译该系列译名的时候，习惯在前面加上“时空幻境”，后面以“传奇”结尾。像《幻想传说》译为“时空幻境 梦幻传奇”，《宿命传说》译为“时空幻境 命运传奇”（这个的2代因为有中文版，因此该译名也被内地玩家熟悉），最新作是“心灵传奇”、“决斗传奇”、“美德传奇”等等。传说传奇差不多，也好理解。至于前面的“时空幻境”，大概是因为在幻想和宿命这两部作品里，主角穿越时空的剧情戏份较重的原因。其实这个系列的译名是最好理解的，在两地玩家之间一般也不会造成什么误会。

## LEVEL5 决胜时刻VS使命召唤

Call of Duty，使命召唤，和最终幻想一样，直接拿字典就可以找到准确的翻译。战争题材的游戏，气势恢宏的场景，紧张激烈的战斗，与“使命召唤”搭配起来相得益彰。为什么这个好名字在台湾不用，却被翻译成“决胜时刻”呢？问题全出在一代的副标题上。《使命召唤》最初是PC游戏，在移植给家用游戏机的时候，使用了“Finest Hour”这个标题，按照字面翻译就是“最佳的时刻”，可以理解为“决胜时刻”。但是台湾却直接把它当主标题使用了，还给Finest Hour起了一个画蛇添足的副标题“尖峰时刻”。喂老大，你以为这是成龙主演的Rush Hour吗？但是译名这个东西，定了就是定了，毕竟包装说明书都印好了，盘面喷漆都完成了，总不能回炉重弄吧。于是这个标题就一错再错接着用了，一直用到了5代。就连即将在年底和《求生之路2》同期发售的《现代战争2》，前面也免不了要加上“决胜时刻”这个和Call of Duty八竿子打不着的译名。

## LEVEL6 魔兵惊天录VS猎天使魔女




这个译名大概是新时代台湾媒体翻译电玩标题中最具有代表性的一个了。因为它的原名“Bayonetta”是无论如何都翻译不能的，它是女主角的名字，从英语bayonet（刺刀）一词衍生而来，总不能翻译成“刺刀女”吧。两岸的游戏媒体对于本作的译名颇费了一番功夫，大陆这边的媒体看到了本作日文宣传语中对女主角的描述“狩猎天使的魔女”，于是决定将其名定为“猎天使魔女”；而台湾那边则充分研究了对于主角Bayonetta和她那身装备，结合游戏的风格，起名为“魔兵惊天录”。本作无论译为《猎天使魔女》还是《魔兵惊天录》，都是有一定道理的。

# 郑重向您承诺：
## 更高星级认证；更多购物保障



| PS2 9万系列 | | PSP3000 | | 80GB PS3 | 双65NM360 | Wii | NDS LITE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 900 上海报价 | 900 北京报价 | 1160 北京鼎好 | 1150 南京阿童木 | 2450 北京报价 | 1750 济南报价 | 1450 北京报价 | 780 武汉夏源 |
| 850 北京鼎好 | 950 济南报价 | 1180 上海报价 | 1200 济南报价 | 2450 广州报价 | 1750 北京报价 | 1450 广州报价 | 800 上海报价 |
| 880 广州报价 | 900 成都报价 | 1200 山东报价 | 1150 广州报价 | 2450 上海报价 | 1750 上海报价 | 1500 上海报价 | 750 北京鼎好 |
| 900 天津报价 | 880 深圳报价 | 1200 成都报价 | 1200 重庆报价 | 2480 成都报价 | 1750 成都报价 | 1550 成都报价 | 800 成都报价 |
| 950 山东报价 | 900 重庆报价 | 1150 深圳报价 | 1200 天津报价 | 2500 山东报价 | 1750 广州报价 | 1550 山东报价 | 800 广州报价 |

**●游戏市场价格广告版**

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年9月15日。本版广告联系电话:010-64472729转401

**●商家信誉星级鉴定说明**

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。



### 购机问题回答

问：PS3 Slim除了外观改变和价格调整外，还有哪些特点？

答：第一：PS3 Slim可以进行硬盘升级。除了120GB标配之外，玩家只需要拆下面板上的两个螺丝，就可以自己动手对PS3 Slim的硬盘进行升级。第二：PS3 Slim不能兼容PS2游戏。第三：PS3 Slim不支持Linux。索尼已经把"安装其它操作系统"的选项从PS3 Slim的设置选项中移除。第四：PS3 Slim支持索尼Bravia Sync同步功能。把PS3 Slim与支持Bravia Sync同步功能的索尼彩电连接在一起，你可以使用电视遥控器来控制PS3 Slim的XMB设置界面，而且彩电关机的时候还会自动关闭PS3 Slim。第五：PS2 Slim最好配用底座。由于PS3 Slim机型轻薄，因此如果不安装底座，那么竖直摆放时的稳度不佳。

### 消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010–64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。



### 本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010–64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231（短信不复），或加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

没有距离，没有国界，只有无穷无尽的同乐享受！

# 网战精英 Vol.4

独乐乐不如众乐乐，多人同乐的游戏乐趣是单人游戏无法替代的。现世代各大主机便捷的网络功能使得线上游戏迅速普及，在快节奏的生活中也能不出家门享受多人游戏的乐趣。继前几期XboxLIVE热门游戏的介绍之后，本期开始将加入Wii平台的线上游戏，本期就以大热门的《怪物猎人3》为开路先锋。 □责编/翅膀

## 战地1943 大规模集团对战

EA出品，必属精品。《战地1943》这款XBLA和PSN专用网络对战游戏近期十分火爆，不逊色于传统零售游戏的画面、多达30人的同场集团对战、精致的战场设计，使得本作成为近期LIVE平台最具人气的XBLA游戏，玩家们的LIVE评价也非常高。

游戏的规则很简单，一座二战太平洋战场的地图，上面有5个用旗子标示的据点，玩家双方分别扮演美军和日军，目的就是抢夺这5个据点，一方抢到全部据点后就算获胜。

你可以从步枪兵、机枪兵、狙击兵中选择，发挥每种枪械的优势，前两者还拥有榴弹和火箭炮可以炸坦克。最有特色的是可以搭乘场地中的吉普车、坦克来战斗，用重火力压制敌方据点掩护步兵抢旗。一开始的航母和飞机场还有飞机可坐，空对空战斗和对地掷弹轰炸都是一流的，不过熟悉飞机的操作需要花上一定时间，不然只会一头栽到海里。难以起到重要的空中压制作用。下载了这款金会员限定游戏的话，就绝对不要错过这种集团战役的精彩。

目前这款游戏在LIVE上是金会员限定下载，购买的话需要一个带点数的金会员帐号才行。

## XBLA游戏推荐 ——《忍者神龟 重装上阵》

继FC第二作的重制版后，育碧又推出了这款街机版《忍者神龟》的重制版，并在XBLA上发售。和先前大家期待的那样，新版在游戏画面上进行了重新制作，比当年的原版大幅强化，色彩、光影、角色建模都进化到了Xbox360水平，并对应720P解析度。

游戏依然是经典的2D横版过关，当年从FC时代过来的你一定非常亲切，各种颜色的伏特兵、水管、下水道井盖等经典设计无一不在，就连神龟被砸后变成“馅饼”的设计都保持原样。游戏的打斗手感还算不错，敌人多时打起来很有爽快感。建议上线找同伴4人同乐，非常有意思，既简单又爽快。



←本作的横卷轴清版风格很有经典的2D感觉。

## 怪物猎人3 手把手教你如何联网上街

Wii的《怪物猎人3》是最近非常火爆的线上多人合作游戏，为了本作而特意入手Wii的大有人在。不过问题也随之出现，Wii不像X360和PS3那样拥有插上网线就能上的网络环境，很多人因此感到很头痛，这里就分步骤讲一下MH3的联网。

### 前期准备

这里以市面上最常见的韩版软刷机为例，首先你的机器要刷成日版。并安装了SC和HBC，这一步最好在游戏店内让BOSS当场给整好，而且不会另收钱。如果没有的话就去网上下载自行安装。

准备一块SD卡，装入HBC应用程序，再把IOS55的WAD文件和日版网络协议的WAD文件放入SD卡根目录下的WAD文件夹内，前者运行游戏用，后者上网用。IOS55为软刷机器运行游戏的IOS包之一，建议把能下载到的包全部补全，不过玩MH3只需要用IOS55来运行。

在Wii主界面进入HBC，选择Channel File Manager软件，在安装界面中用十字键左右选择“WII NAND”，按A键进入，然后选择“system channel titles”，之后会看到各个地区字母结尾的频道网络协议，找到三个K结尾的韩版网络协议，按A键删之，三个都删掉，注意J结尾的是日版的，别删错，删完后回到安装界面，选择“Wii SD卡”，用十字键左右选择刚才放进去的日版网络协议，按+号再按A进行安装，完成后退出，再选择IOS55包，同样+号后按A进行安装，都安装好后退回Wii主界面，用SC运行游戏，在这里先按+号，再用十字键左右选择刚才安好的IOS55进行加载，之后一路按A即可流畅运行游戏，不过此时要上街联网还缺少一个步骤。

### 无线网卡联机

Wii主机内置了无线网卡，因此可以像掌机那样进行无线式的远连机。任天堂官方的无线网卡“Nintendo_WFC_USB”完美支持MH3联机，PSP和NDS通用的神卡也支持，但设置上很麻烦且不稳定，使用无线方式的话推荐选用前者。

进入Wii主界面左下角的Wii本体设置，在菜单第二页选择第三项网络设置，建立一个网络连接，选择Wi-Fi接续，再选择第二项任天堂官方连接器，选好后开始搜索，在这里要在PC端把网卡的接续许可打开，成功搜索到后会提示更新，点击同意即开始更新系统，更新完后你的Wii就是4.1J系统，要联网上街就必须更新系统，不然无法联网。更新结束后重启主机，你的商店频道就可以使用了。

神卡联网要把神卡端设置为无线基地台，并在更多设置中打开网络桥接。Wii端的设置与上面类似，不同的是要在仪器选择那里选择第一项，搜索到神卡端的AP后选择之，开始连线测试，如果成功就会更新系统，如果失败，就需要根据错误代码调整设置，一般都是52030，这就需要手动设置IP地址和DNS，如192.168.0.2，子掩码255.255.255.0，第三个为192.168.0.1，而DNS，则设置为你自己网络的DNS，每个人都有不同。MTU值建议为1450，设置无误的话应该就能连接上并更新了。

如果有条件的话，建议还是准备一个Wii用的网线转接器，用网线直接进行有线连接，这样不仅最稳定，还不用那么多麻烦的设置，转接器一般只需要60元左右，只是市面上不太容易买到。

### 上街开战

主机更新完后，需要重新装一下IOS55，把更新后的官方IOS55覆盖掉，之后就可以进游戏上街了。这时进入MH3街模式，会提示需要进一次商店频道，回到Wii主界面，如果日版网络协议安装无误，就能正常进入频道，在里面登陆一下ID，之后退出，再进游戏就能正常上街了。首次上街可购买20天免费试玩券，之后选择等级区、服务器、街门，与全世界的猎人一起组队狩猎吧！



# 王牌尖兵:业界王牌制作组列传

# “白金游戏”——







“Platinum Games”在日本业界来说，相对是一个新成立的工作室，它成立于2006年2月，工作室前身名为“Seeds”。该工作室由前CAPCOM Clover Studio成员创办。工作室由众多知名业界人士如生化危机监督三上真司、稻叶敦志以及神谷英树等组成，这些业界精英曾经创作了多个业界传奇游戏——《恶魔猎人》、《大神》、《幻侠乔伊》。

□文/七曜

## 不死四叶草浴火重生再现江湖！为低迷日本业界镶镀上白金光泽！

### 从Clover Studio到SEEDS

“四叶草（Clover Studio）”工作室成立于2004年7月1日，是一家由CAPCOM公司完全出资成立的游戏制作子公司，前身是CAPCOM第四开发部。这家公司汇集了赫赫有名的游戏制作人三上真司、稻叶敦志和神谷英树，以制作完全原创的创意动作游戏闻名。在20世纪末到21世纪初，CAPCOM原第四开发部曾经创作出诸如《生化危机》、《恐龙危机》、《恶魔猎人》等游戏超大作系列，为CAPCOM公司在21世纪的重新崛起做出了最卓越的贡献。2002年中，CAPCOM第四开发部宣布NGC力作五连发。公布包括《生化危机4》、《杀手7》、《幻侠乔伊》等五款大作。力求游戏平台异质化存在发展，避免SONY的PS2一家独大的不平衡状态。



2004年中，CAPCOM第四开发部因市场成绩等问题而宣告解散，其主要成员成立CAPCOM子公司四叶草，先后制作《生化危机4》、《幻侠乔伊》系列、《大神》、《神之手》等作品。当年年末，CAPCOM宣布其原GC独占的超大作《生化危机4》CAPCOM第二开发部移植PS2主流游戏平台。2006年10月12日，四叶草因市场成绩问题而宣告解散；2007年3月31日资金清算完毕，四叶草彻底成为一个历史名词。

尽管由于种种原因，四叶草被迫宣告解散，但幸运的是这个代表着创新精神的团队并没有因此消亡。聚集了三上真司、稻叶敦志和神谷英树等CAPCOM精英制作人的新独立工作室SEEDS终于在不久后涅盘重生，带给了游戏产业一丝新的生机。

### 再从SEEDS到Platinum Games

在2007年年底，SEEDS工作室在其官方网站上发表公告称，公司即将与日本ODD公司合并，同时更名为Platinum Games。Platinum英文中意为白金，SEEDS希望合并重组后的新公司能够不断推陈出新，开发出更多叫好又叫座的白金级游戏作品。虽然“白金游戏”这个名字听起来并不如“种子”那样意味深远，甚至让人感觉有一些俗气，但正如四叶草从种子到白金这一系列进化本身所验证的，适者生存永远是游戏产业生存的硬道理。

工作室的LOGO采用了公司名称元素符号Pt并将其图案化。这个LOGO不仅代表白金工作室的名字，更意味着possibility（无限可能性）、performance（成果）、pride（骄傲）、trust（信赖），同时还有Polaris（北极星）指引的意思。目前白金工作室因为《无限航路》和《疯狂世界》的高素质获得了玩家的认可，真正成为名副其实的白金商业价值游戏开发商。而且即将在2009年10月29日发售了《猎天使魔女》可谓是备受业界关注，被视为《恶魔猎人》系列的“后继者”。

### Platinum Games与SEGA的合作

Platinum Games现任首席执行官三并达也和世嘉高层有着非常密切的联系，所以白金工作室目前所推出的三款游戏都是由SEGA来发行。三并达也说到：“虽然我们公司属于年轻的公司，但是我们有着一个共同目标就是开发出独一无二的游戏，给全世界的游戏玩家带来快乐。现在有很多人说日本开发实力已经大不如前，但是我们是不同的，我们会让全世界的人再一次玩到高质量的日本游戏。为了实现这个梦想，我们到处寻求好的合作伙伴，也就是那段时间我们遇到了SEGA公司，SEGA公司对于我们的设想和理想非常支持，鼓励我们去实现激动人心的想法，创造理想中的游戏”。

### 无与伦比的《猎天使魔女》！

《猎天使魔女（Bayonetta）》，毫无疑问这是当今唯一能媲美《忍龙》的同类游戏。没有了神谷英树的《恶魔猎人》顿时失去了光环，而它的后继者即将破陈而出。顾名思义《恶魔猎人》是猎杀恶魔的男人，那么《猎天使魔女》就是狩猎天使的魔女，从名字上来分析，神谷英树就有意将本作拿出来与《恶魔猎人》相提并论。他表示《猎天使魔女》会将动作游戏带领到一个新的高度。

《猎天使魔女》的剧情是完全



独创的，就从目前公布的各种设定来看已经全方位超过了《恶魔猎人》。神谷英树说，魔女是一个完全原创的人物，她在很多方面就是他心目中的完美女人。至于说为什么要塑造一位女性主人公，是因为之前他设计的所有游戏都是男性主人公，这次他想尝试一些不同的东西。他想要塑造一个超级性感的女主人公，而且要搞得很暴露，还要通过她的个性来体现她的性感。

魔女的头发是她使用魔法的媒介。她用头发来召唤地下的恶灵来帮她战斗。召唤的恶灵只能一部分出现在人类世界，比如一双巨拳，或者腿脚，甚至是躯干，贝尼特就用这些来把敌人碾碎。贝尼特的战斗服也是由她的头发索组成，所以每次她使用召唤，都会露出很多皮肤。贝尼特不但可以使用手枪，她的脚上也可以装上枪械。当她又踢又打的时候，你可以按扳机同时使用她的手枪和脚枪。游戏还提供多种武器，有些可以适用于手和脚，有些只能用在手上或者脚上。玩家可以根据枪械的特性和自己喜欢的打斗风格来装备魔女，非常棒！

从《大神》到《猎天使魔女》，从“种子”到“白金”，他们为业界带来了无数的惊喜，同时也获得了无数的赞誉，但这些“神作”并没有获得理想的销量。现在的日本玩家只认同大作和名作的续作，原创作品不管多高的销量都不能取得很好的销量，因为日本玩家的钱包也没有以前那么富裕了，选择保险系数高的作品来购买更让人放心，这难道就是所谓的“理性消费”？



学生口号 就没有我们回答不了的问题

# 期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

**本期问题：《MH3》会解除三坟机的诅咒吗？**
**本期问题策划：吉林 刘司博**

## 自作坟不可活 BY:风林

Wii其实一点都不坟，第三方游戏卖不好的例子在任何主机上都有，Wii平台之所以有今天这个名满天下的称号，都是第三方自己作得孽。虽然Wii主机的销量远远超越360和PS3，但似乎第三方厂商对于自己的王牌大作大多没有打算放到Wii上的意思。甚至像NBGI的传说系列，PS3和360上的作品在素质方面还是比Wii的要好得多。厂商在投入和策略上就注定了结局，而事实上Wii所对应的人群和市场也让很多人搞错定位而落得失败。

像《末路英雄》这样的个色游戏，即便是放到360上也火不起来，卖不掉赖不得Wii。当初就算做给360和PS3，恐怕游戏的开发费用都要翻个几番了，根本也不是多卖那几万本能补得回来的。所以游戏开发到现在已经是一个非常高风险的行业，与电影业类似。要不你就拍大片，搞特效，要不你就玩小制作，搏口碑，但后者注定是钱途渺茫，失败几率更高。至于《怪物猎人3》，给Wii是惟一的正确选择，给PS3的销量还未必更好，成本更高，赔得更惨。CAPCOM这次做对了。



## 非三坟也，乃自焚尔 BY:北斗



Wii版《怪物猎人3》的销量如今也差不多出来了，65多万份，那么，这个成绩到底是好是坏？

有人用本作发售后不久的值崩以证明Wii的无敌“三坟”威力依旧，不过说句实话，这次MH3的值崩，主要还是因为CAPCOM方面对游戏销量预期期得有些过于乐观了。直接就预备了一百万份的存货，这不是自个找罪受么？

回顾本系列历代作品的销量，其实之前PS2上的两款家用机版，尽管2代卖得比1代好，也就40来万的销量，真正大卖的其实是PSP上的掌机版。怪物猎人系列之所以能够吸引这么多玩家，其实非常重要的一点就在于其联机合作时的乐趣，而掌机与家用机比起来，除了同样具备无线联网功能之外，其便携性是家用机无法比拟的，这也是PSP版大卖的主要原因。尽管65万份的效率无法与PSP版相提并论，但作为家用机版，已经是个大成功了。




所以说，《怪物猎人3》并没有被Wii这台主机“三坟”掉，至于其他作品会不会被“三坟”掉，就只能看各自的修为了。

## 想不坟，请对应手柄操作 BY:翅膀

三坟，说到底都是跟老任不重视传统游戏造成的，也不给第三方开发传统游戏的合适环境，一套鸡腿遥控棒式的体感操作，自己用来做休闲健身游戏不亦乐乎，第三方可就苦了。因为Wii的标配只有体感控制器，以前第三方开发的传统游戏，什么传说，什么零，什么无双，全都变成了体感式的不伦不类产物，让系列玩家难以适应，不死才怪呢。

这次的《怪物猎人3》老卡确实是长了心眼，一开始就考虑到了操作问题，除了标配的体感式操作外，对应经典手柄的传统式操作放在了极其重要的位置，先行推出的试玩版最开始就会让玩家自由选择体感、PS2、PSP三种操作，这次的正式版更是将PSP的按键式操作设为游戏的默认操作，体感被放到了最后一种选择，想必厂商也经过玩家调查知道了体感不得人心。这也使得PSP版的玩家顺其自然的转移了过来。事实证明，用经典手柄的玩家要远远多于使用体感的，同捆经典手柄的游戏同捆版销量之好更是从侧面例证了——想不坟，请对应手柄操作。




## MH3热卖对Wii来说是昙花一现 BY:七曜

《怪物猎人3》的热卖实在意料之中，但这完全是依靠之前PSP版《怪物猎人P2G》的火热程度而带动的，并非是Wii能真正吸引传统核心玩家。但随着《战国无双3》等诸多核心游戏纷纷登陆Wii，相信玩Wii的核心玩家会比以往多起来。这次《战国无双3》新增的《谜之村雨城》模式绝对是Wii独占，在发布会上，宫本茂的出席，也说明了，KOEI现在已经把Wii看成了除了PS3之外的第二赚钱平台，也希望能够凭借《战国无双3》来让Wii的玩家喜欢上《无双》系列。等明年《无双》系列10周年纪念之际，相信KOEI会推出《无双OROCHI 魔王三临》，这样就能让PS3玩家玩到这次Wii上《战国无双3》里的新角色。之后再推出《战国无双3》的跨平台移植版，当然是没有《谜之村雨城》模式的。毕竟多数核心玩家都是从PS2时代走过来的，加上Wii的机能有限，很多传统的核心游戏大作都选择了PS3和360，而登陆Wii核心作品正统续作毕竟有限。像《最终幻想》系列在Wii就只出水晶编年史这种外传作品，而DQ系列直接出在成本更低的NDS上，说明Wii出传统很鸡肋。



## 成功可以克隆，奇迹却难复制 BY:猴子

《怪物猎人3》无论在日本还是中国受到的评价都相当不错，应该说这个游戏是比较成功的。毕竟作为第三方的游戏能够卖到50万以上就是比较拉风的成绩了。不过CAPCOM犯了当初SEGA卖《时尚魔女》的错误——首批出货量过大，首发能卖50万的游戏出了100万份，剩下的50万只能慢慢消化了。好在目前日本各大店铺的减价促销活动只是暂时性的，所谓“值崩”什么的只是一些看任天堂不顺眼的人所散布的谣言而已。不过，虽然《怪物猎人3》创造了满分游戏的奇迹，但是这并不代表着Wii的第三方游戏拿了满分就可以走上“金光大道”。当初《428 被封锁的涉谷》也是满分，但是销量很一般，还被移植到PS3和PSP上。尽管《怪物猎人》系列在PSP上连续创造奇迹，但是掌机和电视主机毕竟不同，PSP与Wii的受众也不一样，何况以前出在PS2上的《怪物猎人》系列的销量也就保持在一般般的水平，所以Wii的3代能够取得现在的成绩已经很不错了，从某种程度上说，这也算是一种奇迹了吧。我们不能要求Wii版的《怪物猎人3》像PSP版一样创造上百万的销量，如果是《怪物猎人Portable 3》的话，就另当别论了。另外，CAPCOM创造的这个奇迹，也很难被其他公司复制，因此说打破“三坟”局面什么的，恐怕并不是说说就办得到的。就算有人想复制奇迹，也不是容易做到的。毕竟在当今的业界，成功这个东西不是随便模仿模仿就能搞出来的。

08月下
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

# 电击光盘精彩抢先看！

## 内容超长，120分钟！精彩超乎想象

## DVD影像内容

### 魅力抢眼秀 游戏新作视频

疯狂的兔子 回家（Wii）/赤钢2（Wii）/MX VS ATV（PS3/Xbox360）/机战学院（NDS）/露娜 银星和声（NDS）/麦登橄榄球10（Wii）/漫画英雄大联盟2（全平台）/忍者神龟 崩溃（Wii）/铁血战士 VS 异型（PS3/Xbox360）/涂鸦冒险家（NDS）

### 火线点评 点评时下流行游戏软件

真名法典2，360独占的韩国经典大作
豚鼠特工队，迪斯尼新作强势改编

### 达人秀 看高手透彻分析经典

怀旧！街机《名将》的点点滴滴

### 斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛

09年斗剧《街霸4》、《3·3》开幕赛

### 游戏天下事 聚焦时下游戏话题

聊聊关于PS3的那些事儿

### 恶搞频道 奇思妙想大集合

《街霸4》同人服装欣赏集锦

### 高手过招 游戏达人精彩视频

《真人快打2》终结技巧欣赏

### 25Min 《赤钢2》革新仿真动作体验 《机战学院》改编传统游戏类型

《赤钢》初代发售时，因为缺乏真实的体感性而遭到了批评。但是现在，由于任天堂发布了motionplus这个新的周边，能够跟踪真实的1:1体感运动，所以《赤钢2》自然也就值得大家期待。提到《机战》，大家一定非常熟悉，但新作《机战学院》一改以往单纯的热血机器人战争主题，改为学院恋爱冒险加对战类型，我们除了感叹厂商的勇气以外，同样期待本作在众多恋爱育成游戏中能够有属于自己的亮点。本期魅力抢眼秀的游戏阵容虽不像前两期那么强大，但也有不少值得观赏的作品，希望有您喜欢的内容。

### 10Min 《真名法典2》效仿单机网游 《豚鼠特工队》展开潜入冒险

今年的各类动画影片层出不穷，像《冰河世纪3》等等。另外还有一部没在国内上映的动画片其实也非常优秀，那就是迪斯尼的3D动画新片《豚鼠特工队》。由动画改编的游戏前不久推出了，本作和电影一样，有着生动细致的动画形象、精心设计的场景、幽默的对话，以及巧妙的关卡设计，喜欢潜入类型的玩家应该会非常喜欢。《真名法典2》作为360的独占游戏，虽然没有强大的宣传攻势，但因为初代有着不错的口碑，于是续作也成为近期关注的焦点。想知道以上的具体内容吗？请留意本期火线点评。

### 10Min 恶搞才是王道 娱乐始终领跑

自从《街头霸王4》推出PC版以来，各路电脑高手纷纷发布了自己制作的服装补丁。因为官方仅仅发布了一套额外的服装，这实在不能满足玩家们的需要。通过这些同人服装，我们发现玩家中真的有非常多的高手，他们的奇思妙想绝对不亚于专业游戏制作人。不过鉴于很多服装实在难登大雅之堂，所以我们这次仅挑选了一些绝对专业级别的设计和大家分享。



### 10Min 聚焦PS3新动向 为Slim加油鼓劲

PS3要降价了，而且要推出轻薄型的主机，于是喜欢索尼的玩家在这段时间又有了新的关注焦点。本次的"游戏天下事"录制在索尼公布新主机发售消息之前，谈论的话题则围绕降价和索尼经营策略等方面。到底PS3这次的降价是不是真的非常厚道，另外，以后PS系主机的路该怎么走？就请大家关注本期栏目，看看小沛、达人他们是怎么分析评说的吧。



### 20Min 全新"达人秀"初次登场 挑战全方位怀旧新高度

以往的怀旧节目我们也做过不少，但就深度而言的确做得不够，每次怀旧也只是回顾以往的游戏画面、看看游戏CG，或者是达人通关视频。本次我们的怀旧不仅有莱团和达人同学一同为大家上镜解说，而且将深入发掘游戏中的全部内容。包括各类技巧，BOSS打法，甚至连游戏中的BUG都会为您一一讲解。如此细致深入，恐怕很多对《名将》非常熟悉的老玩家也会从中找到你所不清楚地内容。这个节目的制作非常复杂，除了以往的经验，我们还要自己反复尝试，所以以后本栏目将会不定期推出。



**《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意**
**如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！**

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。



朧村正
OBOROMURAMASA